超级漫画

角色形体素描技法



基础速学，画出超帅气角色！

光宇 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



超级漫画

角色形体素描技法

零基础速学，画出超帅气角色！

曹光宇 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画角色形体素描技法 / 曹光宇编著. — 北京
：人民邮电出版社，2012.11
ISBN 978-7-115-29108-0

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①曹… Ⅲ. ①漫画—素描技法 Ⅳ.
①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第182860号

内容提要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共 6 章，详细讲解了绘制动漫人物形体所需的基础知识，包括人物头身比的设置、头部形体绘制技巧、身体形体绘制技巧、人物形体动作的表现、人物形体服饰的表现和人物形体透视的表现等内容。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画角色形体素描技法

◆ 编　　著　曹光宇
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编 100061　电子邮件 315@ptpress.com.cn
　网址 http://www.ptpress.com.cn
　北京鑫正大印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092 1/16
　印张：13
　字数：300 千字　2012 年 11 月第 1 版
　印数：1-4 000 册　2012 年 11 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-29108-0

定价：29.00 元

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

CONTENTS 目录

第一章　人物头身比例概况　6

人物的头身比例……7
男性正面、侧面身体比例……7
女性正面、侧面身体比例……8
男性、女性背面身体比例对比……9
根据头身比例绘制人物举例……10
人物身体比例与结构……11
人体正面基本比例……11
人体侧面、背面基本比例……12
腿部的比例……13
手臂的比例……14
手掌的比例……15
脚部的比例……15
站立时的身体比例……16
上下半身的比例……16
上半身比例……17
人物站姿绘制举例……18
坐下时的身体比例……19
基本坐姿的头身比例……19
基本坐姿与站姿的对比……20
席地坐姿与站姿的对比……21
跪坐姿势与站姿的对比……21
人物基本坐姿绘制举例……22
人物席地坐姿绘制举例……24
人物跪坐姿势绘制举例……26
不同年龄身体比例……28
儿童时期……28
成年时期……29
儿童时期的绘制举例……30
青年时期的绘制举例……32
成年时期的绘制举例……34

第二章　头部形体绘制技巧　36

头部基本形体绘制……37
头部正面的绘制……37
头部 3/4 侧面的绘制……38
头部正侧面的绘制……39
头部不同方向的形体示意……39
五官与表情绘制……40
耳朵的结构分析……40
鼻子的结构分析……41
眼睛的结构分析……42
眼睛的绘制举例……44
嘴巴的结构分析……47
嘴巴的绘制举例……49
表情的绘制举例……50
常见头部动作的形体绘制……53
抬头的不同视角……53
低头的不同视角……54
头部动作的形体分析……55



目录 CONTENTS

第三章　身体形体绘制技巧　60

手臂形体绘制……61
手臂基本形体示意……61
常见手臂动作分析……62
手部形体绘制……66
手部基本形体示意……66
常见手部动作分析……68
腿部形体绘制……70
腿部基本形体示意……70
常见腿部动作分析……72
腿部动作绘制举例……73
躯干形体绘制……75
躯干基本形体示意……75
肩部与腰部的形体示意……76
腰部与胯部的形体示意……77
躯干三维形体示意……78
常见躯干动作分析……80
躯干动作绘制举例……83
形体动作绘制……85
形体动作与情绪表达……85
情绪表达的绘制举例……86
形体动作与人体重心……90
人体重心的绘制举例……91

第四章　人物形体动作的表现　94

站姿……95
基本站姿分析……95
向后背手的站姿……96
抬起双臂的站姿……98
微张双臂的站姿……100
举目远望的站姿……102
男孩常见的站姿……104
手拿书本的站姿……105
侧身停步的站姿……106
坐姿……107
基本坐姿分析……107
手托下巴的坐姿……108
双腿侧弯的坐姿……110
向后转身的坐姿……112
双脚分开的坐姿……114
双手抱膝的坐姿……116
手扶眼镜的坐姿……118
脚尖点地的坐姿……120
吹奏横笛的坐姿……121
双腿交叉的坐姿……122
手抱靠枕的坐姿……123
躺姿……124
基本躺姿分析……124
艺术体操式躺姿……125
双腿微蜷的躺姿……126
单腿抬起的躺姿……128
双腿翘起的躺姿……130
抬起上半身的躺姿……132
向右侧转的躺姿……134
跳姿……135
基本跳姿分析……135
双腿弯曲的跳姿……136
单腿弯曲的跳姿……138
日常动作……139
日常动作分析……139
手拿冰激凌的动作……140
双手背后侧头的动作……142
单手压裙摆的动作……144
手提衣摆的动作……146
向侧面转身的动作……148
单手环绕胸部的动作……149
左手抬至脑后的动作……150
侧身回头的动作……151
手拿鲜花的动作……152
欢迎光临的动作……153
抱着纸袋行走的动作……154
向后转身的动作……155
向前踢腿的动作……156
奔跑中转弯的的动作……157
双人组合拥抱的动作……158
持枪下蹲的动作……160

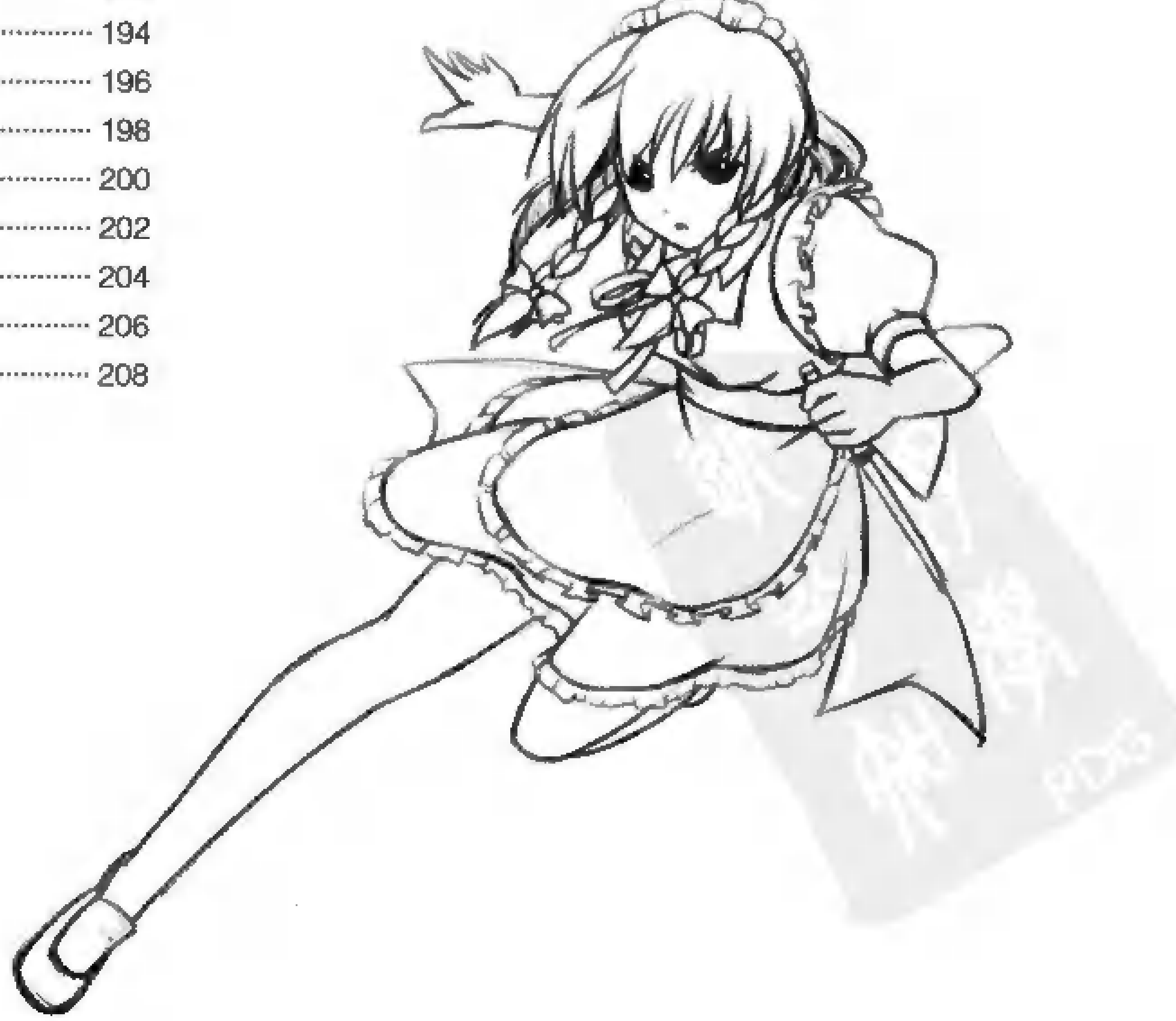
第五章　人物形体服饰的表现　161

睡衣……162
抹胸裙……164
校服……166
女仆装……168
背带裤……170
猫娘装……172
奇幻装……174
运动装……176
泳装……178
魔法装……180
精灵装……182
派对装……184



第六章　人物形体透视的表现　186

形体透视的绘制技法……187
仰躺在沙发上的透视……188
侧坐在高凳上的透视……189
迎风张开双手的透视……190
做出胜利手势的透视……191
向前展开手掌的透视……192
双手扶着耳麦的透视……194
十指交叉向下的透视……196
抬头看向斜上方的透视……198
手拎裙角向下看的透视……200
跪坐着打电动的透视……202
手扶帽子跪坐的透视……204
单腿翘起的透视……206
手扶窗台向外看的透视……208





第一章　人物头身比例概况

人体绘画是绘画艺术的重要组成部分，动漫行业对人体知识的需要绝对不亚于纯粹的绘画艺术。我们在动漫中所接触到的很多人物形象都是以人类为基础想象出来的。因此，正确掌握人物的比例关系，对画好漫画是非常重要的。

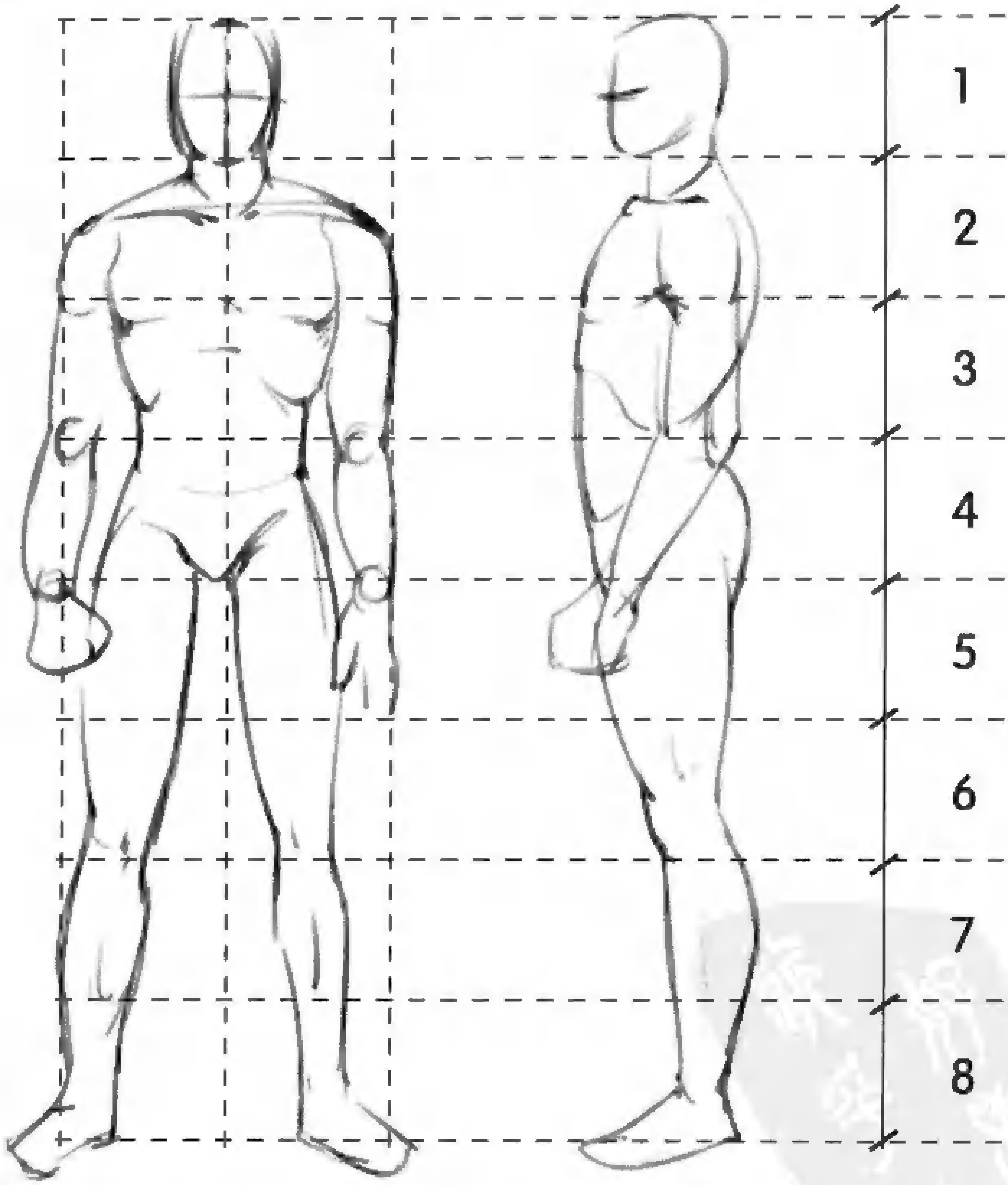
本章我们就来学习一下人体比例的基本知识。

人物的头身比例

头身比例是决定人物身高和头部长度的关键性因素，而动漫人物的头身比例都是在实际人体比例基础上进行夸张和变形后得到的，下面就来具体了解人物头身比例的相关知识。

男性正面、侧面身体比例

在漫画中为了更好地表现出人体之美，经常会在适当的部位做一些变形处理，即运用一些夸张手法将人物的身体拉长，但这里所例举的变形是建立在人体基本结构基础上的。通常将成年人体的身高归纳为 8 个头。

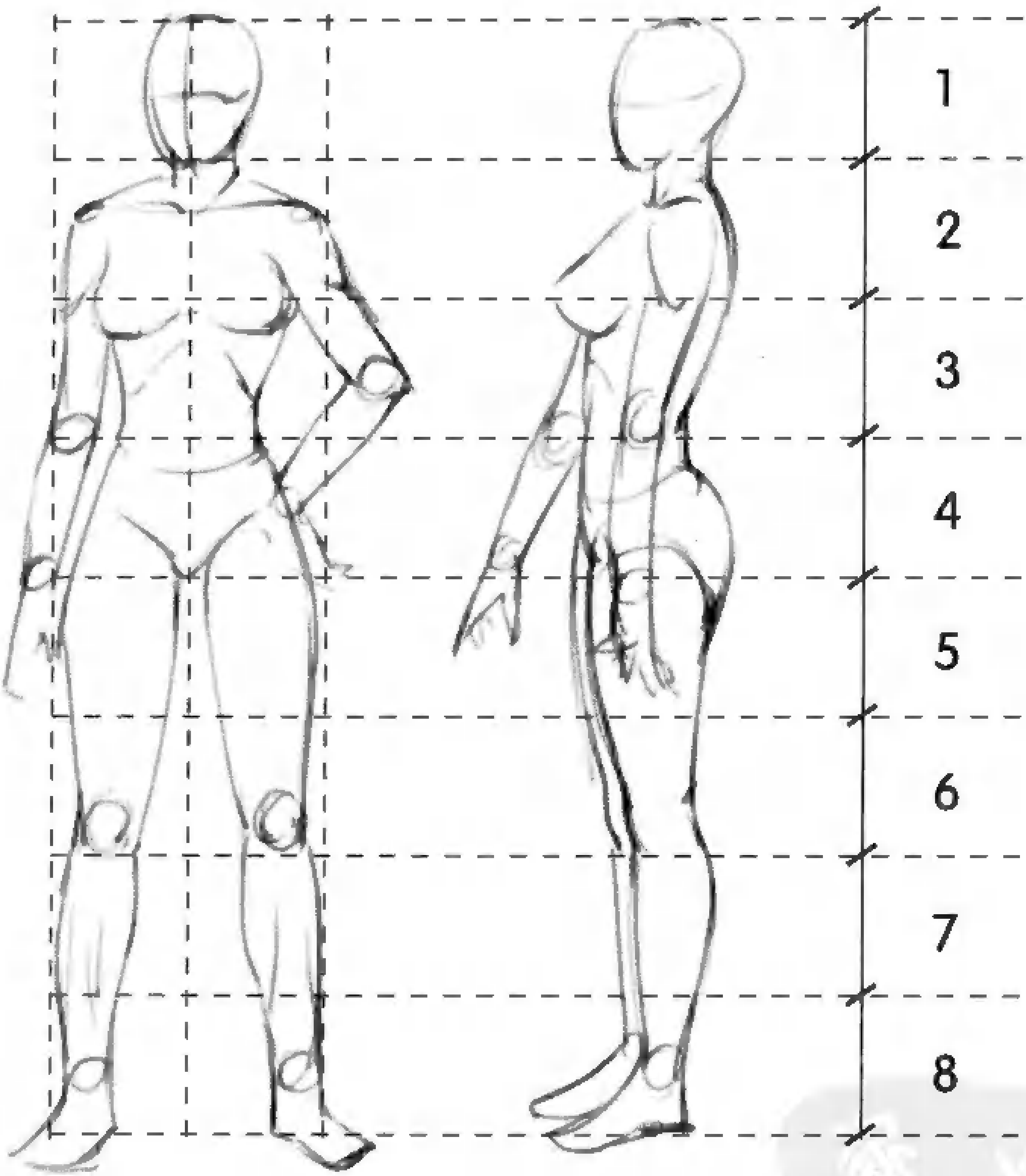


8 头身的男性，从正面来看，上半身大约占 3 头身，下半身大约占 4 头身，根据动漫人物设定的不同可以加以相应的变化。例如，帅气型角色可以适当降低上半身比例；拉长下半身比例，而肌肉型或从事特定运动职业的角色，则可能需要强调上半身的比例，并以此来凸显人物上半身强壮的肌肉。

从侧面来看，人物手臂的肘关节与腰部位置平齐，腕关节与大腿根部位置平齐，膝关节位于腿部中间偏上位置，这都是在绘画时需要确定的重要位置点。

女性正面、侧面身体比例

在动漫作品中，女性角色的头身比也以 8 头身最为常见，尤其是少女类动漫作品，但是在绘制不同人物时，也会有相应的改变。例如，高中女生和大学女生，虽然都是 8 头身的比例设定，但为了突出两者不同的特质，会适当调整上下半身比例和身体其他部位的位置，虽然只是细微的调整，却能在整体上产生很大的区别。



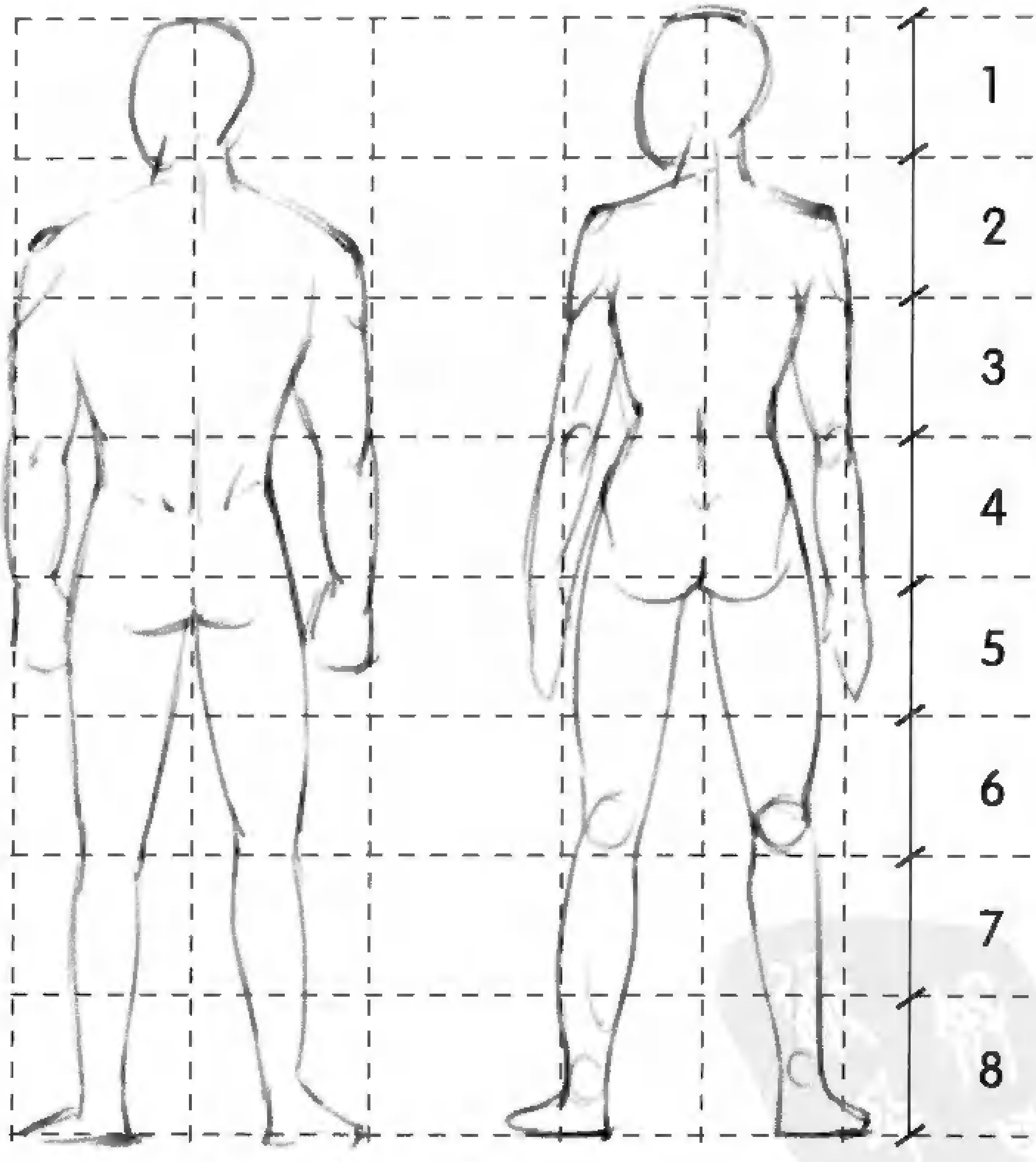
肩膀窄，肩膀坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细、胯宽、胸部丰满，这些是女性人体的基本特征。

从正面来看，从下巴到乳尖、乳尖到腰部、腰部到大腿根部，各占 1 个头身的比例，但在实际绘制时，会略微提高腰部的位置，由此显示出人物腿部的长度，使身体比例更加符合黄金比例，也更具有美感。

画侧面像时，要注意观察手臂和腿部的关节部位、臀部与大腿根部处的关系，同时处理好颈部的长度和肩膀的位置，只有肩膀的位置刻画准确，胳膊才会显得自然合理。

男性、女性背面身体比例对比

由于两性的生理结构不同，人体躯干的性别特征在外观上能很明显地看出来。男性的脂肪层薄，骨骼、肌肉较明显，胸部宽，髋部窄，颈部粗，喉结突出，完美的男性体型往往呈现倒三角形，也就是肩膀较宽，越往下半身越窄，突出男性强壮的体魄。女性具有一定的脂肪，因此身体各个部位都比较圆润，没有明显的骨点感，肌肉也不明显，整体表现出纤细的感觉，常见的女性体型基本上都是梯形，肩膀较窄，越往下，下半身越宽，具有娇小的视觉特点。



从背面来看，男性颈部粗短，女性颈部细长；男性肩膀宽厚，女性肩膀窄薄；男性手臂健壮，女性手臂纤弱；这都是由于男性和女性身体结构不同造成的，这种不同在身体比例上的表现也很明显，男性肩关节、肘关节、膝关节、腰部、臀部位置均低于女性，从而在整体上塑造出男性健硕、女性柔弱的差异。

在绘制男性角色的过程中，需把握以下要点：肩幅较宽，胸腔部位呈现扇形，腰部需窄于肩部，脖子较粗，脚大，线条要明确、有力，刻画时应尽量表现出他的体积厚重、结构明显。

女性全身的曲线较为圆润、柔美，在绘制时要注意胸部和臀部的变化。手、胳膊与腿应是纤细的，手腕和大腿根部在同一位置，胳膊肘的位置在腰部附近。



首先是草稿的绘制。

标出可以变形的关节点的位置，并根据关节位置和胸、腰、臀等部位来确定人物的头身比例。
绘制女性时多数都会画成蜂腰丰臀的样子，看起来很性感。





接着绘制全身轮廓。

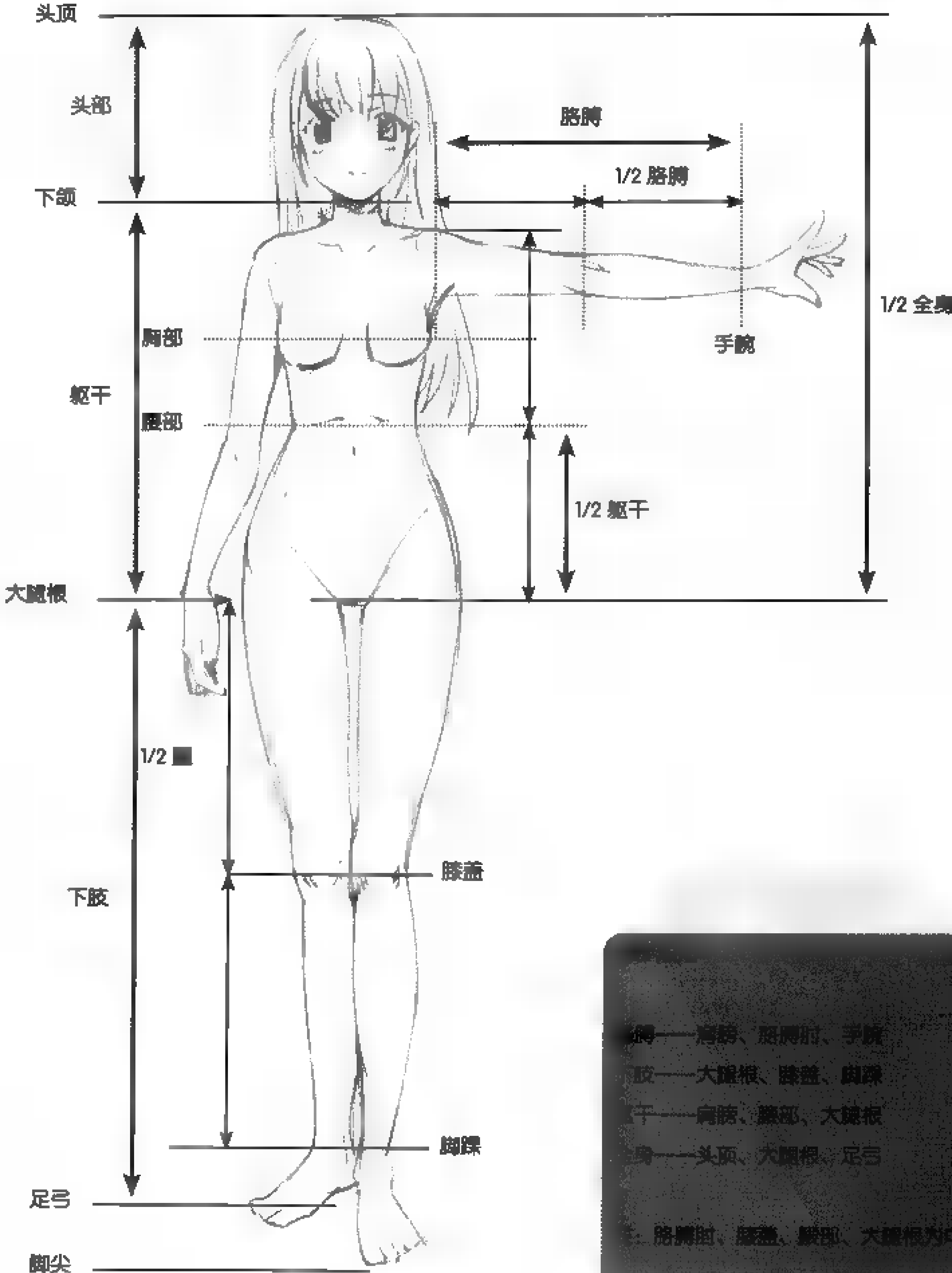
以人物头身比例为基础添加人物的头部和身体细节。
绘制时要注意不同的服装，其画法也不同，为了表现女性的性感，着装都比较贴身，这时候衣服轮廓线基本和身体的轮廓线重合，不可太过放松。

最后完善细节。

人物胸部和臀部也需着重表现，有时将人物刻画得稍显丰腴，会更加符合人物的着装，更能表现出其性感的一面。

身体比例与结构

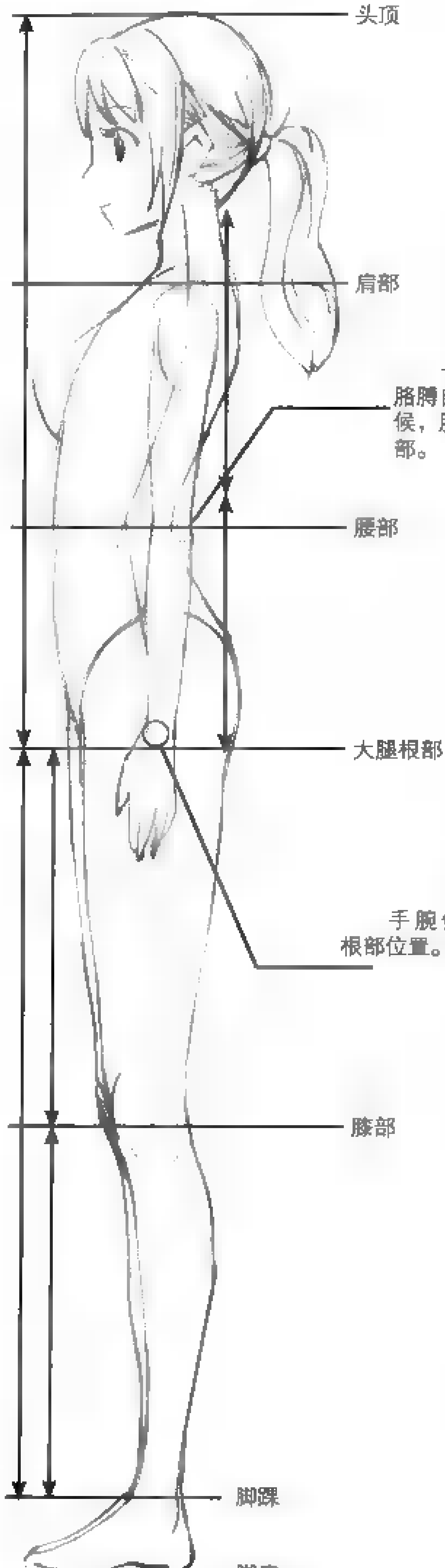
要把握好人物身体的平衡，首先必须明确各个关节的位置。对于胳膊、腿、躯干及全身来说，胳膊肘、膝盖、腰部及大腿根的位置就是这些部位的中间点。一般情况下，以这些中间点作为基准来确定人物身体的平衡。

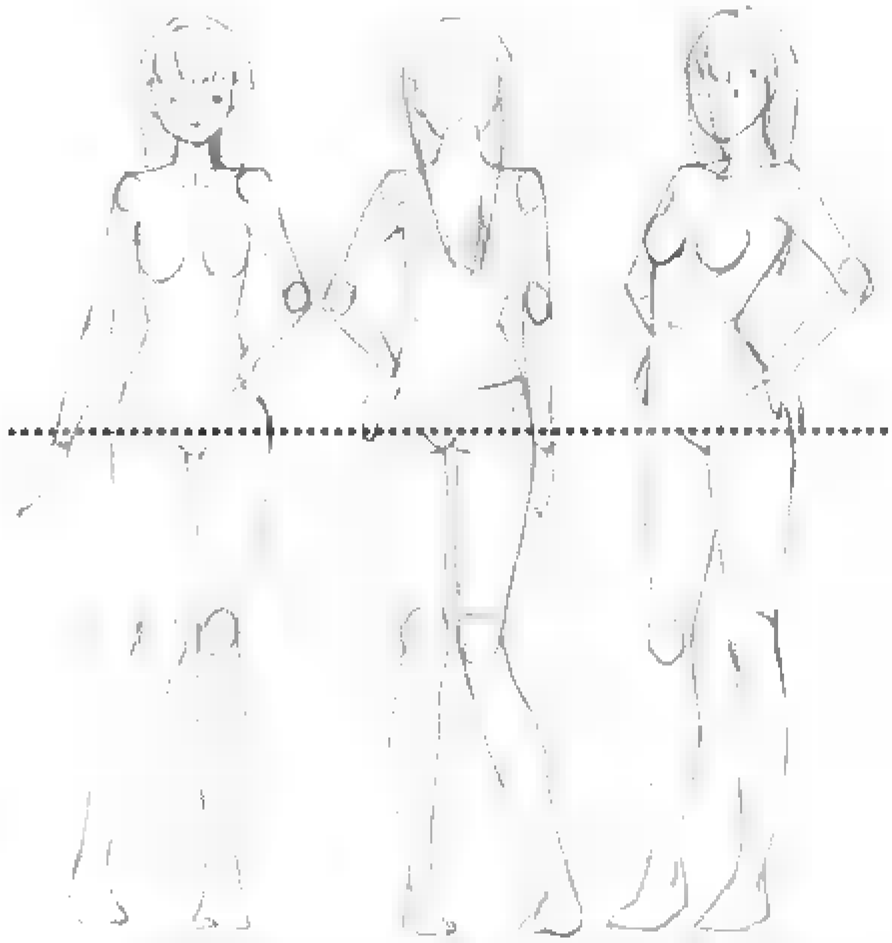


膊——肩膀、胳膊肘、手腕
肢——大腿根、膝盖、脚踝
干——肩膀、腰部、大腿根
身——头顶、大腿根、足弓

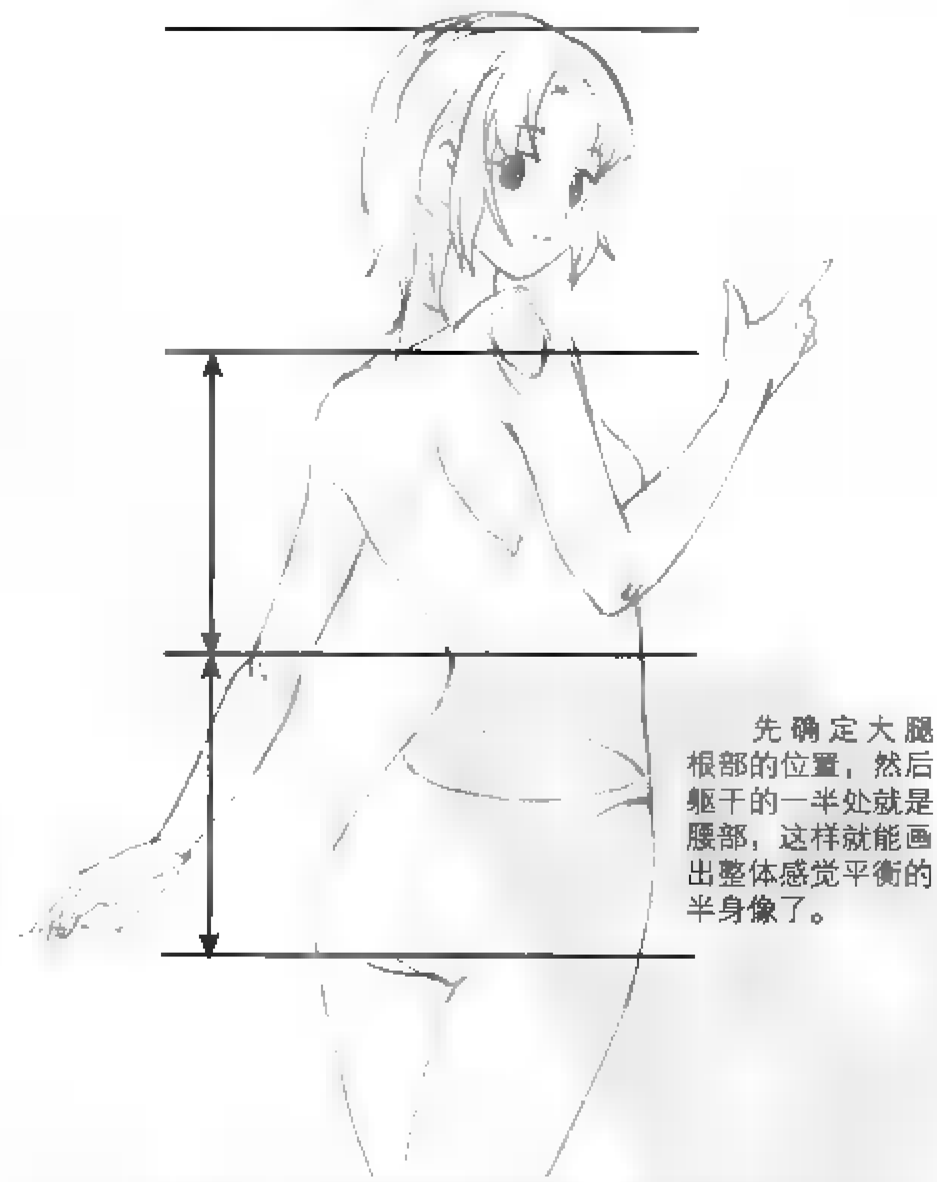
：胳膊肘、膝盖、腰部、大腿根为中间点。

从人体侧面可以清晰地看出人体手臂和腿部的各个关节点位置，并将它们与躯干的肩、胸、腰、臀的位置进行比较，更深刻地理解人体比例。





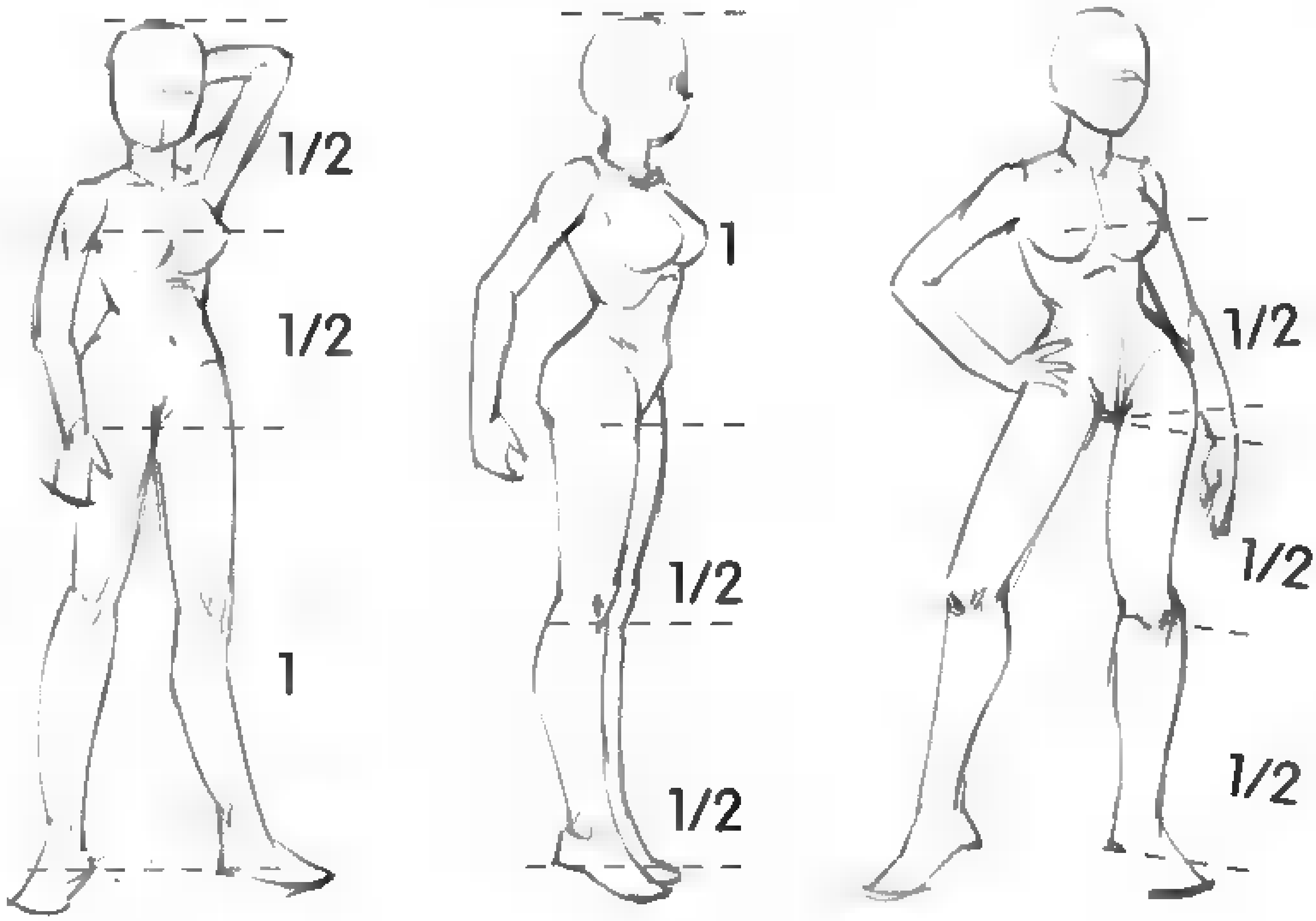
画相同角色的正面、背面、3/4 侧面等不同的角度图时，大腿根部的位置大致都位于人物身长的一半处，这样绘制出来的角色才能给人稳定的感觉。



在动漫作品中经常会碰到需要绘制人物背面或 3/4 侧背面的场景，此时就要考虑到人体背面的比例特点。

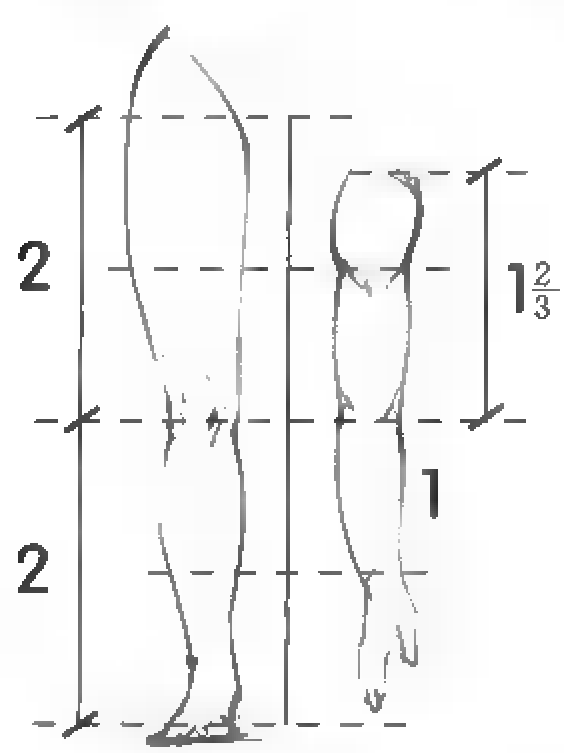
人体背面的比例与正面比例基本相同，需要注意的就是腰部与臀部的变化，由于背部的画面细节较少，因此更要突出蜂腰窄臀的特点。

人体骨骼之美在于匀称、适度，即站立时头颈、躯干和脚的纵轴在同一垂直线上；肩稍宽，头、躯干、四肢的比例及头、颈、胸的连接适度。由此可见，准确把握人物的肢体比例，是塑造人物形象的关键。

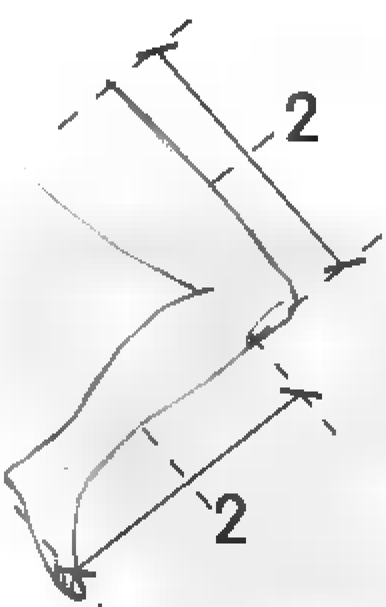


在一般情况下，人物头顶至胸部上方最丰满处为人物体长的 1/4，人物头顶到趾骨的距离等于体长的 1/2，大腿根部到膝盖弯与小腿膝盖弯到脚踝的距离相等，且大腿根部到脚踝的距离为人体长的 1/2。

无论人物肢体动态如何变化，均可参照以上规律来进行绘制。



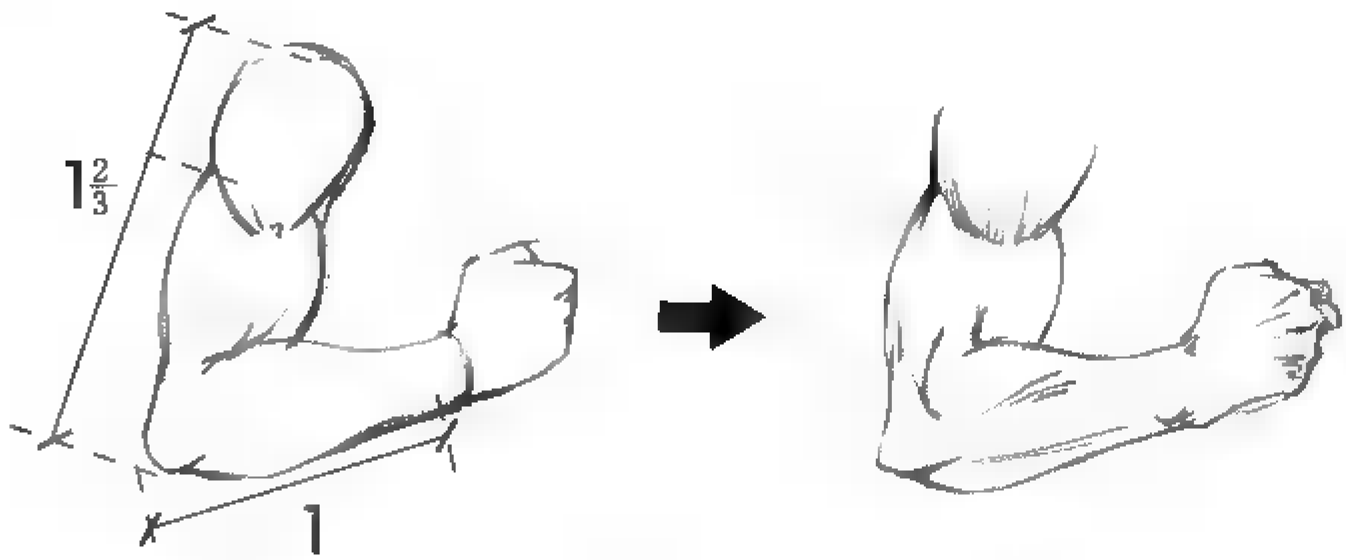
从腿部的比例来看，大腿根部到膝盖弯与小腿膝盖弯到脚裸的距离应该相等，手臂的长度比腿部的长度稍短。



在绘制弯曲的腿部时，需要注意把握大腿根部到膝盖弯，以及小腿膝盖弯到脚踝的距离。

虽然在理论上膝盖是腿部的中点，但在绘制动漫作品时，角色不同膝盖的位置也会发生变化，修长体型的人物膝盖位置会相应上移，矮胖体型的人物则会适当降低膝盖的位置。

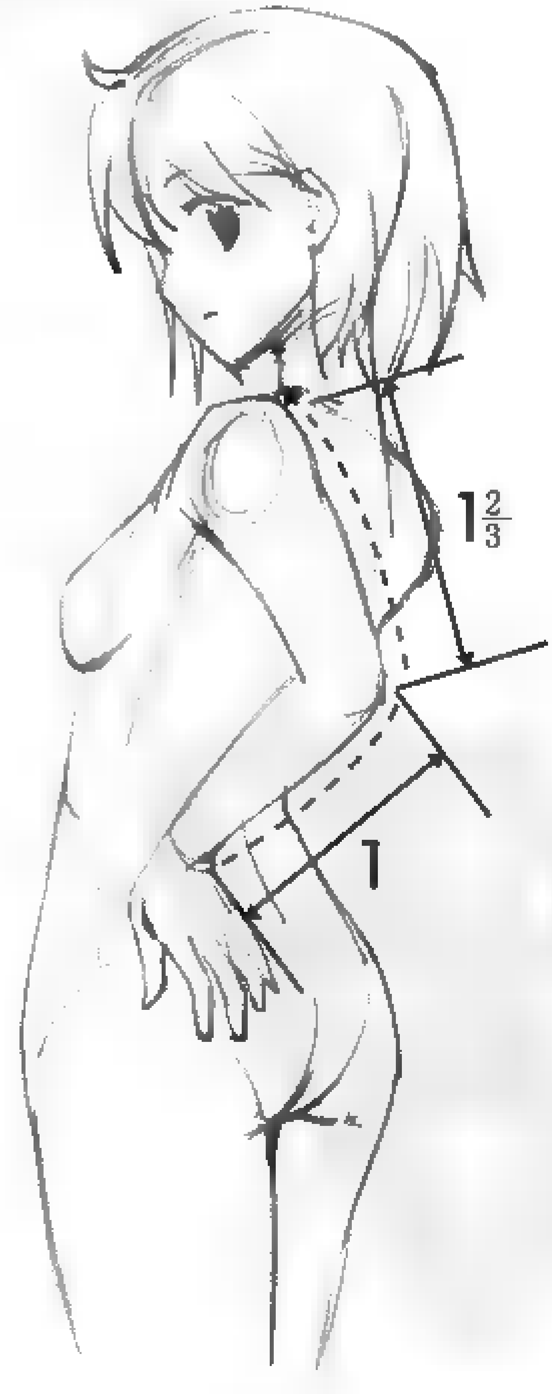
从前面的整体比例可以看出，手臂自然下垂时，肘关节大约与腰部等高，腕关节大约与大腿根部等高，下面就对手臂的比例进行分析。

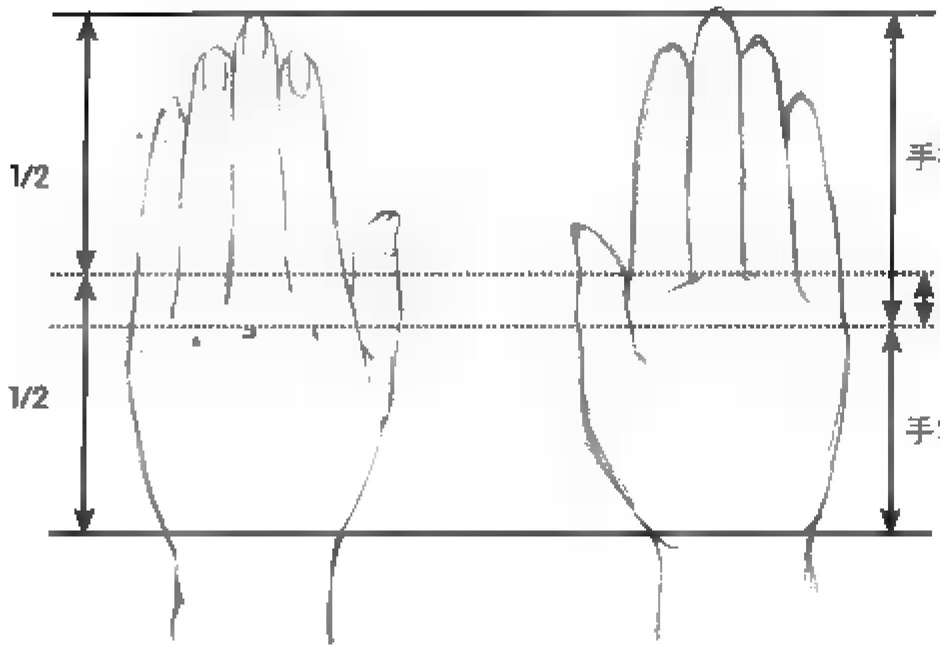


大臂约等于1.5个头长，小臂约等于1.1个头长，双臂向两侧伸展后，两个中指指尖的距离约等于全身的高度。

在绘制手臂时，要掌握好两节手臂的比例大小，这样所绘制的人物看起来才会比较合理。



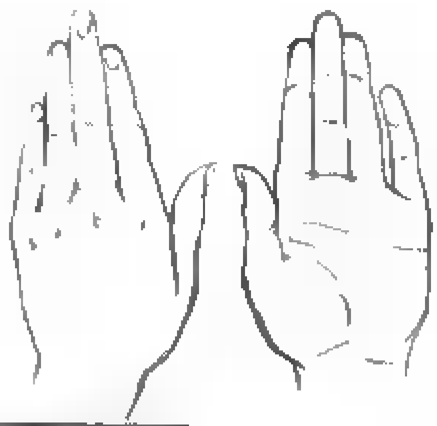




手指并拢，指根的关节部分也作为手指来画。

手指部分和手掌部分的长度基本相同。

手掌和手指的长度关系实际上是因人而异的。



张开的手掌

手在用力向上张开时，手背上的肌肉纹理和筋络均会浮现出来。



侧面的手掌

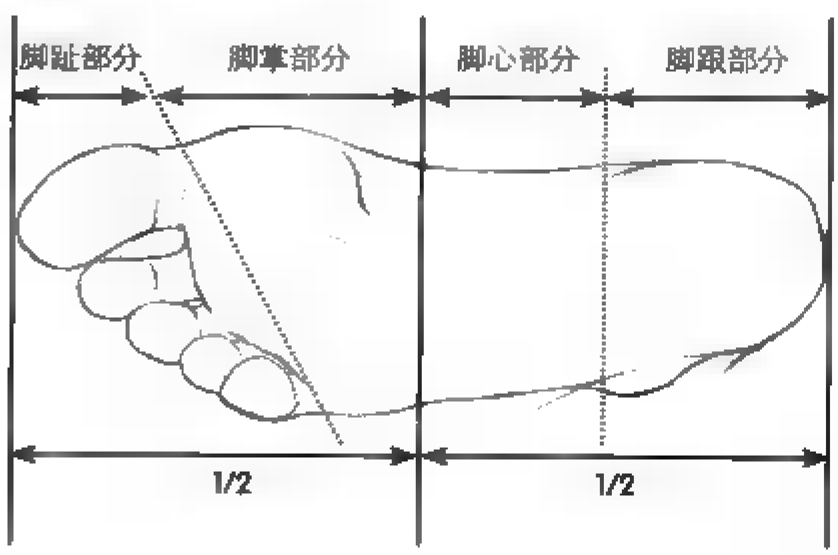
用曲线来表示掌心隆起的肌肉，突出掌心的立体感。手与手腕连接的地方，用线条表现肌腱。

表现手掌弯曲的关键部位，是握拳弯曲时的位置。



正背面手掌

自然状态下的手掌没有凸显的肌肉感，整体较为平滑。



从底部观察脚部可以清晰地区分出脚部的各个区域及其所占的比例。

脚趾和脚掌占 1/2 的比例，但由于脚趾的生长特性，使脚趾与脚掌的划分呈斜线状。

脚心和脚跟占 1/2 的比例。



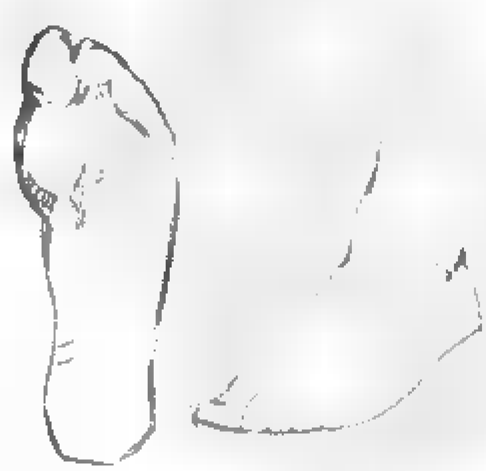
抬起的脚

脚部向上抬起时，脚底呈弧线形。



侧面的脚

绘制侧面的脚时，要注意脚踝的阴影。

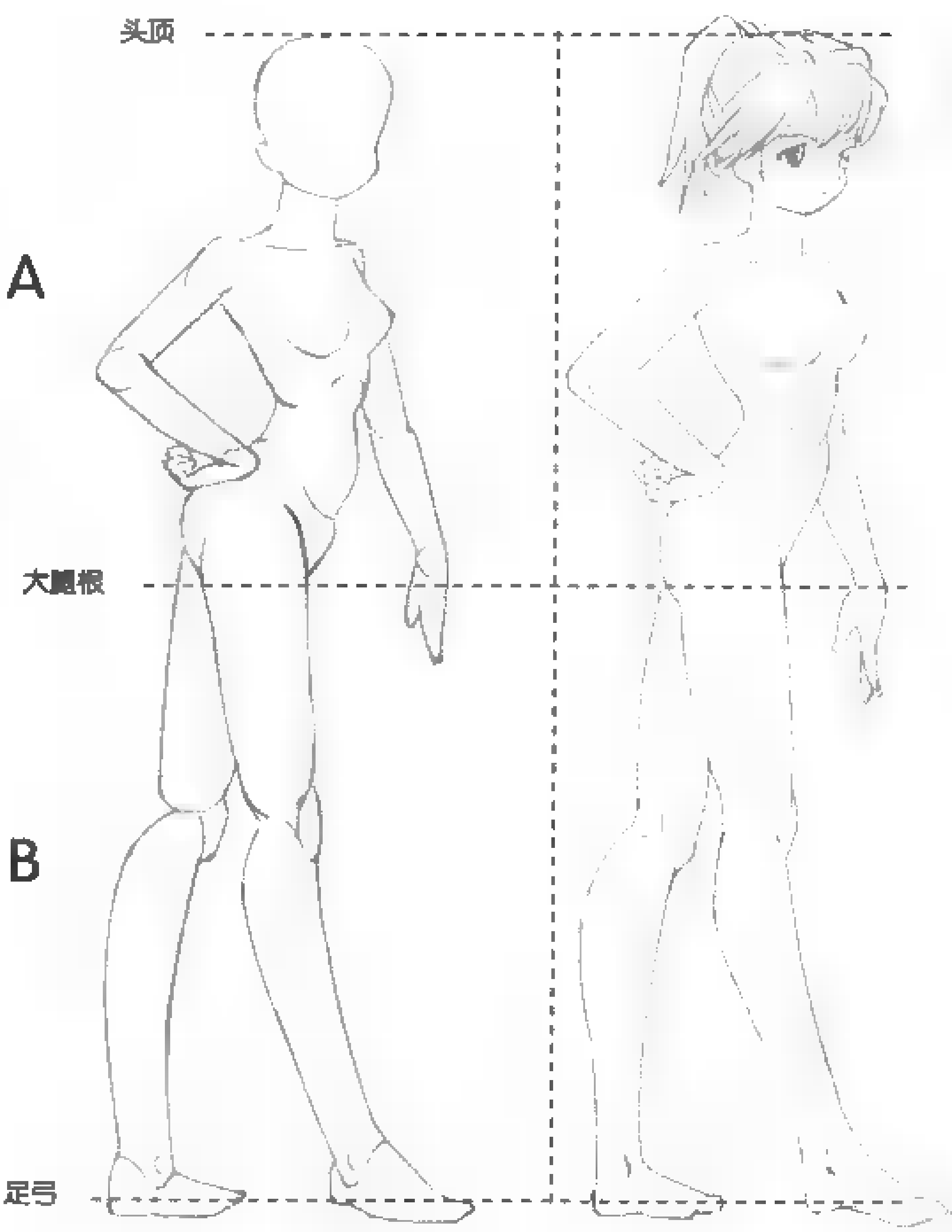


全部着地的[redacted]

脚部完全着地时，脚底要贴着地面，基本呈一条直线。

站立时的身体比例

站姿是人体的基本动态之一，也是容易出现错误的姿态，把握好身体比例，才能使人物身体平衡。

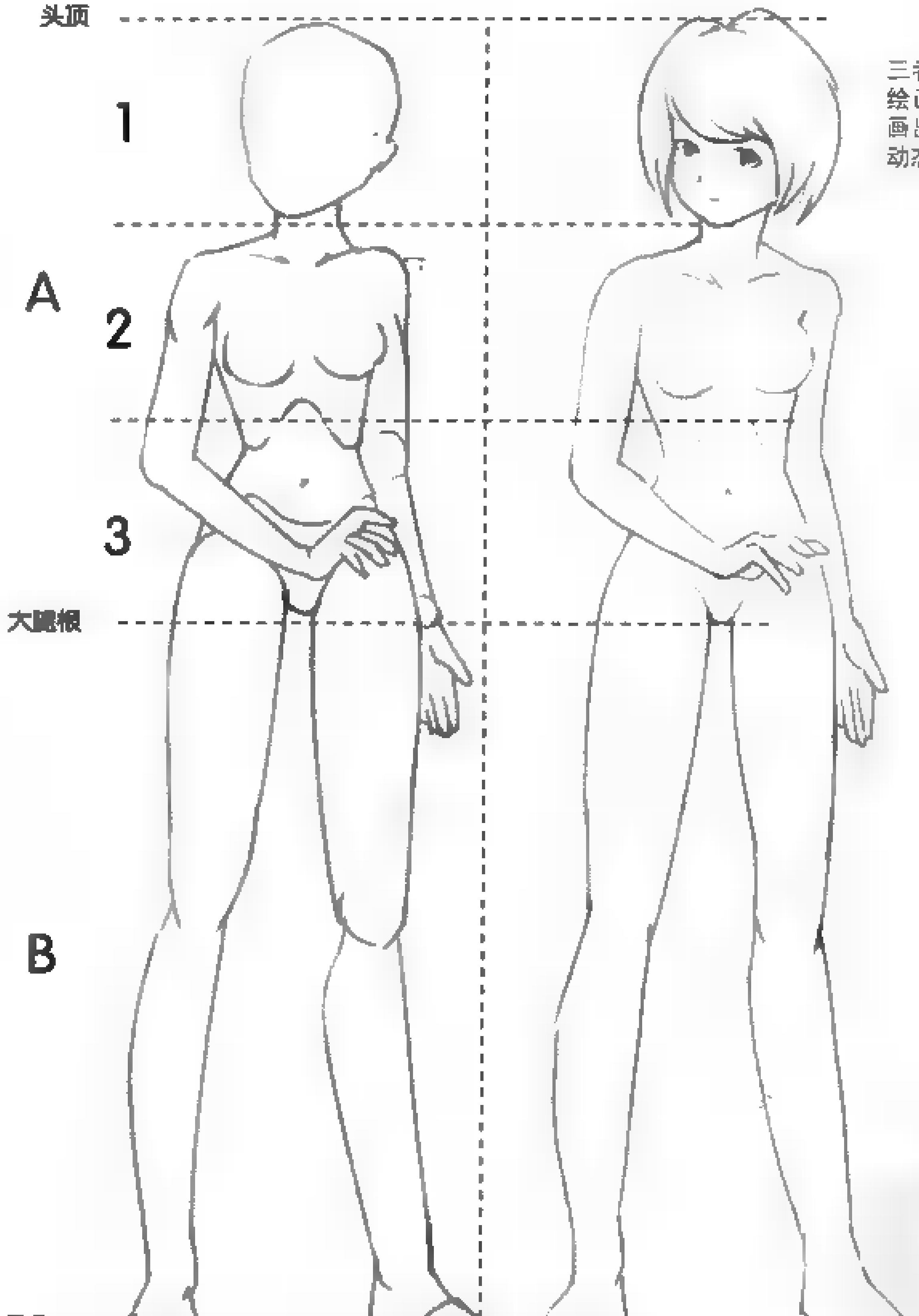


A部分是上半身，B部分是下半身。这两部分以大腿根为界限分开，为了保持身体比例的协调，这两部分是基本相等的，也就是A＝B。



着装之后大腿根的部位被遮挡，所以在之前的起稿中要把身体比例画正确。人物的发型、鞋子都会对整体的比例有所影响，因此下半身的两端是大腿根和足弓，而非通常的足底。

这是人体站立姿态上半身的身体比例关系。从头顶到大腿根这一部分可以分成 1、2、3 这三个部分。1 部分约是从头顶到下颌，2 部分则是从下颌到胸腔底部（腰部靠上一点的位置），3 部分是胸腔底部到大腿根。



这三个部分基本相等，它们三者合起来占全身的 1/2。在实际绘画中，灵活掌握这一点，就能画出比例协调、肢体平衡的人物动态来。



动漫作品中的角色，会适当地夸张腿部的轮廓，即拉长腿部线条，使 B 略大于 A，这样在给人物着装之后，腿部仍有修长的感觉，不受服饰遮挡的影响。

[redacted]



利用简单的线条勾勒出整个身体草稿图，要注意人物的左右平衡关系，定出四肢动态的关节点。



在第 1 步基本线稿的基础上，用较细的线条将人物的造型感觉表现出来，将头发、五官、服饰清晰化。

俏皮的表情与手势，加上抬起的左腿，增加了画面愉悦的氛围。



绘制阴影（注意线条粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。

宽松的衣服，由于手臂和腿的抬起出现褶皱。头发也应该随着人物的肢体动作，表现出飘动的感觉。

坐下时的身体比例

坐姿是人体的基本静态之一，由于腿部会有转折产生，把握好此时的身体比例，使人物的身体平衡。

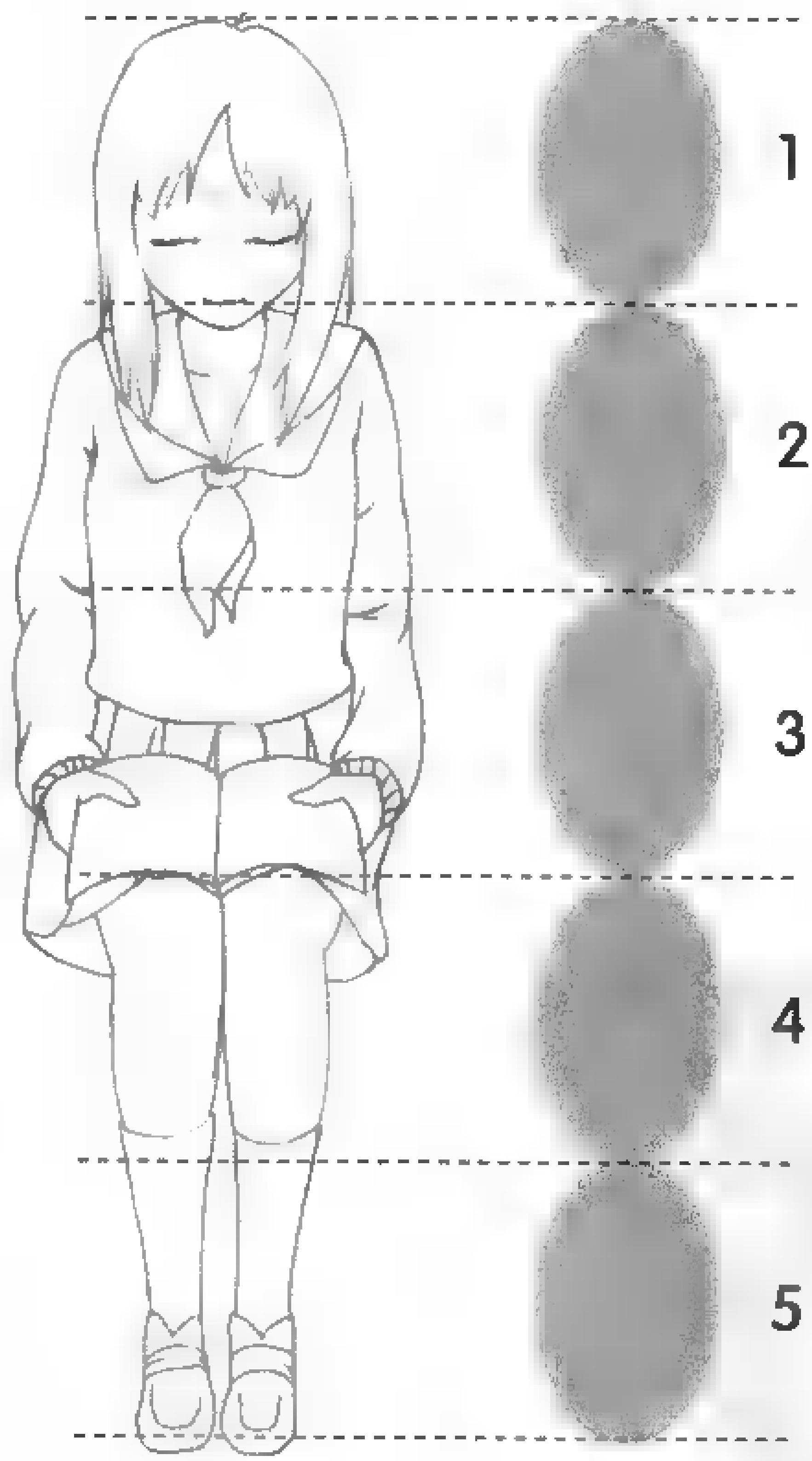
[redacted]

坐下时身体会产生透视，尤其是腿[redacted]的透视最为强烈，身体长度变为 5 个头长，这个比例是视觉较为舒适的比例。但随着坐姿的不同，头身比例也会略有变化，总的比例不变。

在基本坐姿中，上半身长度基本不变，注意大[redacted]的长度要缩短，使上半身在视觉上显得不至于过长。

人物着装之后，大腿[redacted]部被衣服遮住，大腿的长度由衣服的长度来表现。此时[redacted]找到臀[redacted]的位置，画出上半身的终点，这样才不会把上半身画长了。

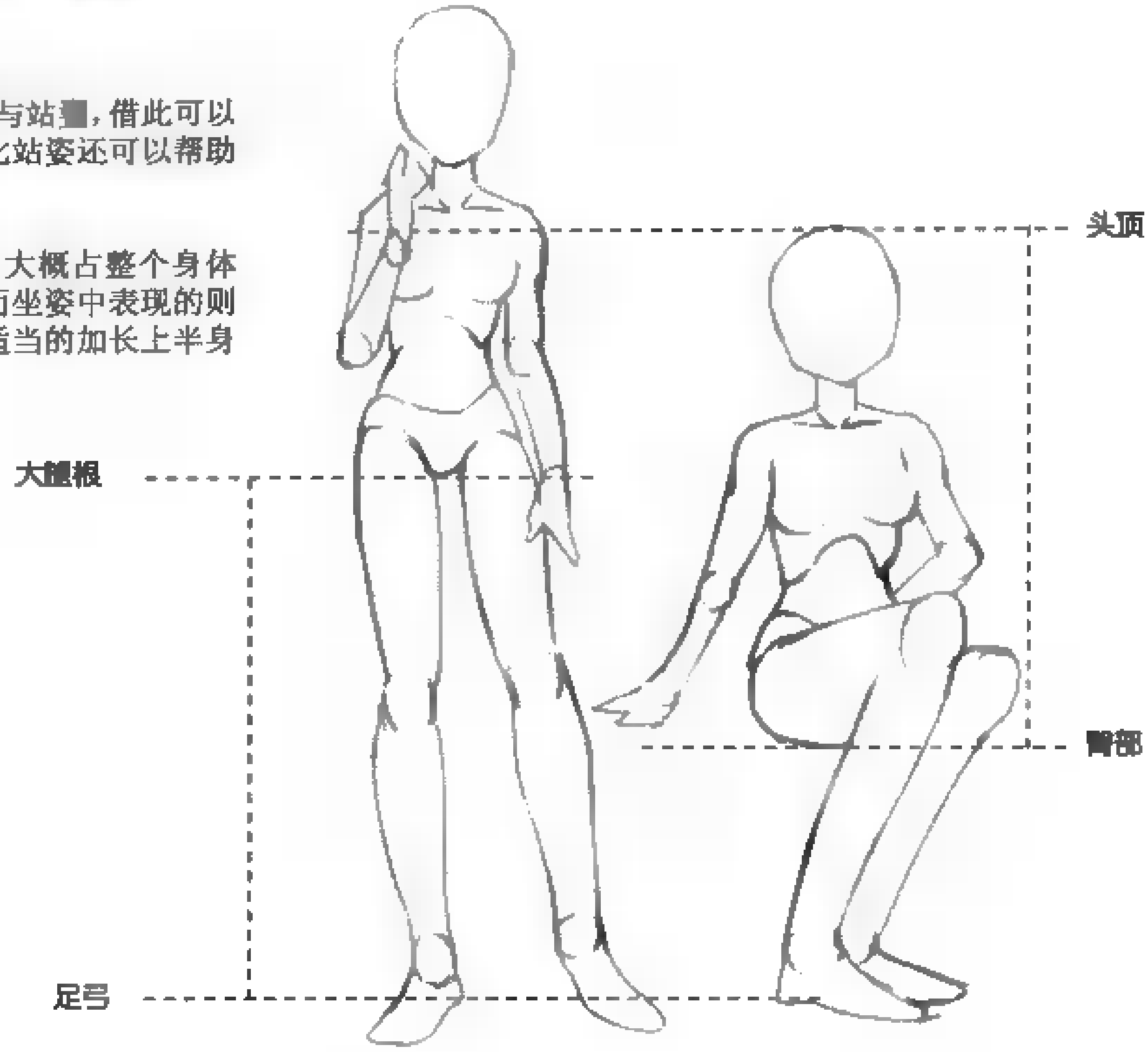
在许多动漫作品中，会夸张人物腿部轮廓，把小腿的长度拉长，这样腿部会有修长的感觉。

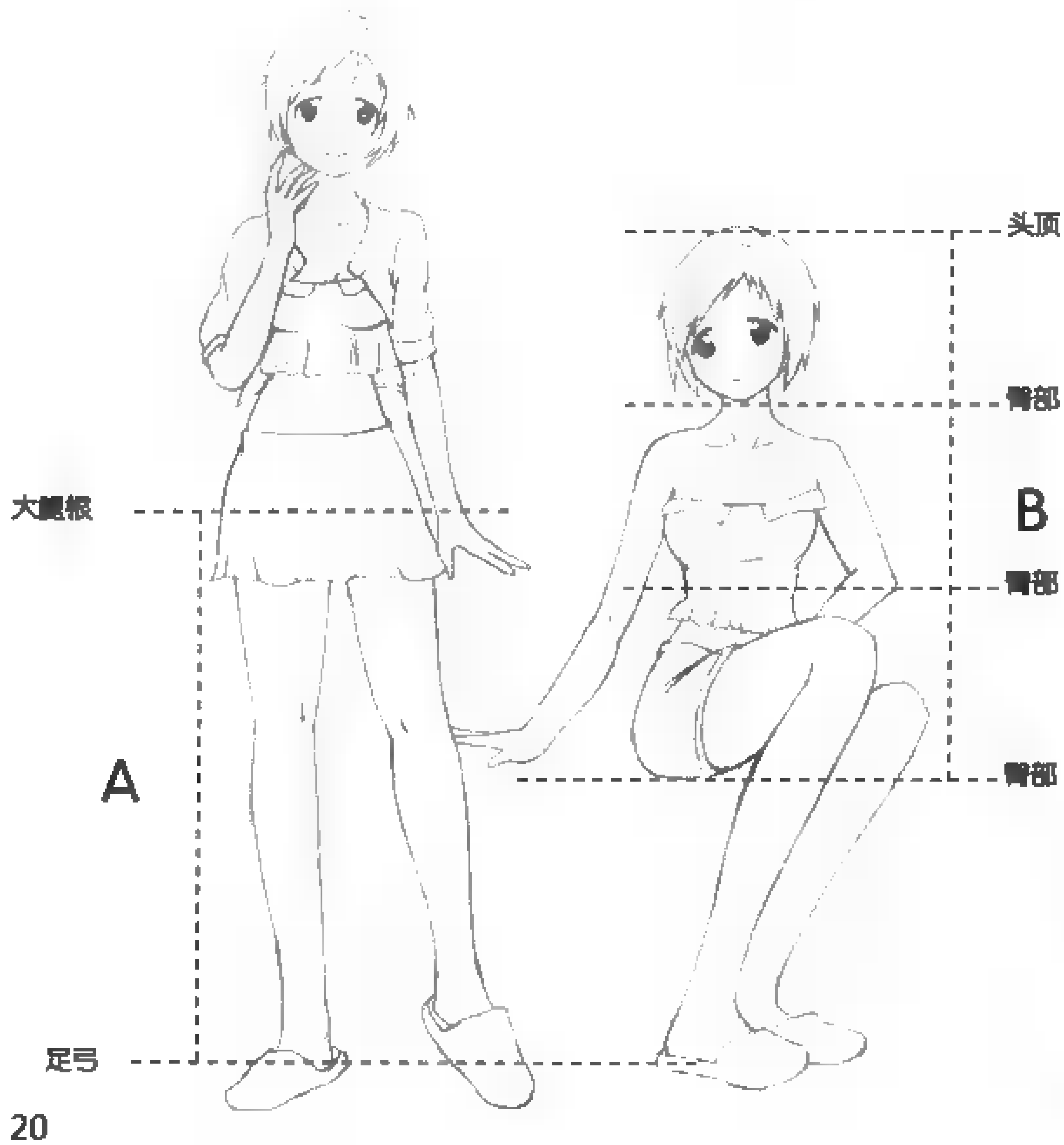


[redacted]

这是同一人物的坐姿与站姿，借此可以看出两者之间的差别，对比站姿还可以帮助找准坐姿的比例。

站姿中大腿根到足弓大概占整个身体长度的一半或大于一半，而坐姿中表现的则是上半身和小腿，这时会适当的加长上半身的长度。

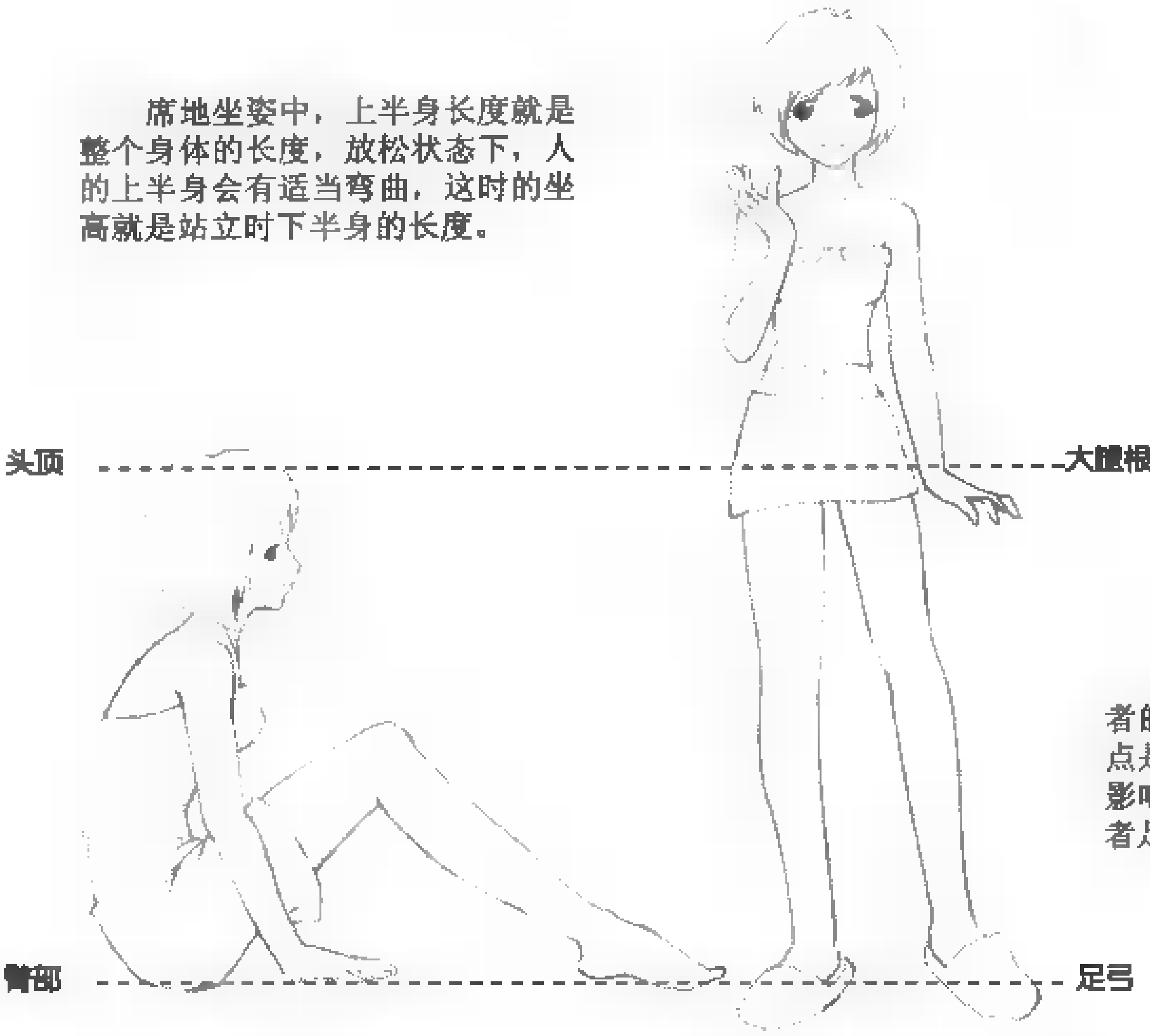




实际绘画中衣服会遮住大腿根的部分，坐姿的上半身长度基本等于站姿时大腿根到足弓的长度，如图中所示 A=B。

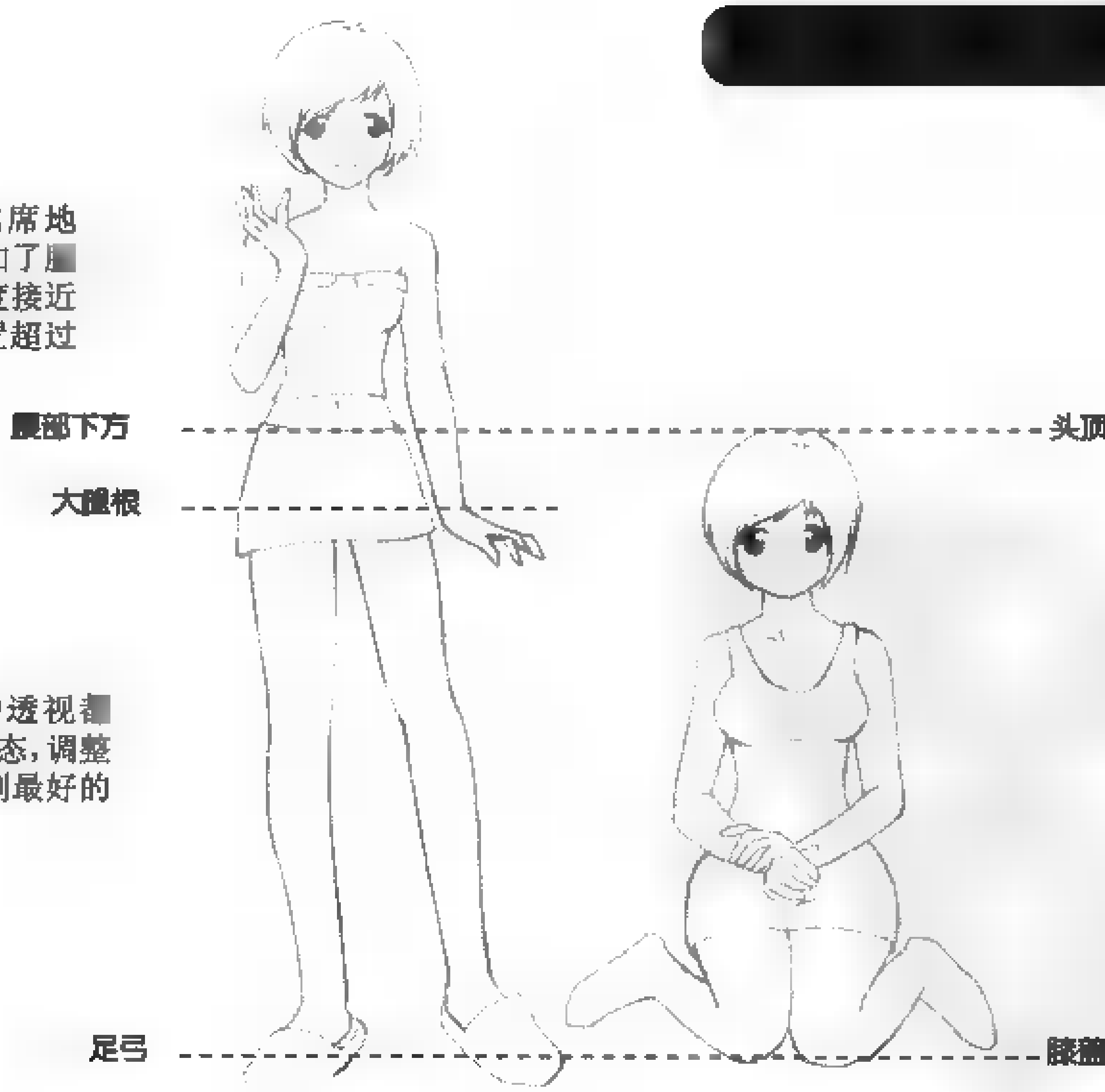
在实际绘画时，上半身的三部分不再是均分的，靠近大腿根的这部分会稍微加长，同时小腿的长度也比站姿时的长度要长。把握好这几点的比例才能画出身体比例平衡的动态。

席地坐姿中，上半身长度就是整个身体的长度，放松状态下，人的上半身会有适当弯曲，这时的坐高就是站立时下半身的长度。



通过侧面可以清楚地看到两者的身体对比，测量时要注意，高点是头顶，要忽略头发厚度带来的影响，低点是足弓，而不是足底或者足尖位置。

同一人物跪坐时要比席地坐时的坐高要高，跪坐增加了腿部的高度，所以这时的高度接近1/2站高，这时头顶的位置超过了大腿根的位置。



跪坐时大腿和小腿的透视都发生了变化，根据不同的姿态，调整腿部和上半身的比例，达到最好的动态效果。

[redacted]



绘制基本坐姿的动作，要注意肩部的线条，坐姿侧面一定要画出臀部的位置，不然人物上半身会短。

双手支撑椅面，双臂尽力并拢，决定了人物上半身的整体动态。绘制时要注意手掌和胳膊的整体方向，手腕的转折处也要表现清楚。



把人物的头部画出来，为了配合动作，画了下垂的耳朵，体现人物楚楚可怜的感觉。身上的衣服也用长线条画出来。



绘制时注意人物双腿交叠动态的真实感，反转的脚背一定要表现清楚。可将人物腿部简化为三角形，把握住大腿根部、膝盖和脚踝的位置尤为重要。



用橡皮把前面的线条擦淡，画出较为确定的线条，重点还是刻画人物的面部五官，[illegible]眼睛的反光加强，[illegible]出眼睛的透彻感。

人物衣服的面料较为轻薄，因此表现褶皱线条的时候要流畅，特别是下腹部的弯曲处，褶皱的线条应该以弯曲点为中心，呈散射状绘制。





人物头[illegible]低，眉毛皱在一起，外眼角下垂，嘴巴略微张开，惹人怜爱，甚至头顶的猫耳装饰物都是向下耷拉的，将少女无辜的感觉表现得淋漓尽致。



进一步深入刻画，整体调节画面效果。利用橡皮等修改工具将形体具体化、精致化，绘制时要注意人物哀伤表情的表现。



先考虑角色的动作。一个合理的动作不但可以有效地展示人物的外表和服饰，同时还可以展示出人物的性格和情绪。

在绘制时，先用直线绘制出人物的基本动态，然后再使用橡皮等修改工具将形体具体化。



从上至下开始画出人物的头发五官，面部的表情要和动作相协调，线条可以不十分准确，但要尽可能地表达清楚人物的基本特征。

此时，很重要的一点就是开始为角色设计服饰。



双脚交叉重叠，要根据人物实际坐姿合理安排双脚的重叠顺序，并注意下方的脚部形体要准确。

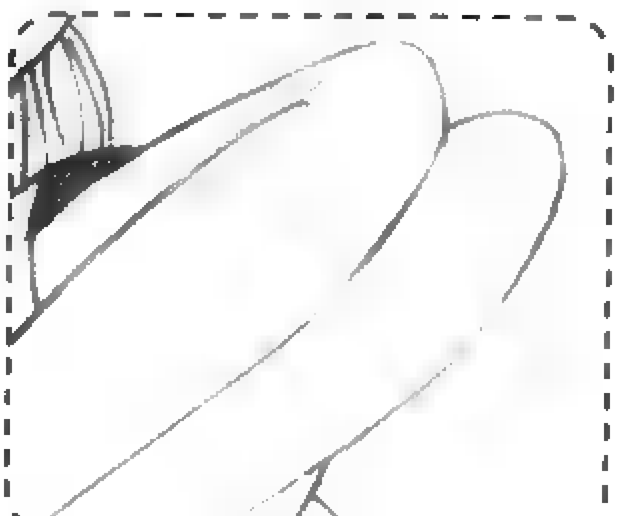


对于绘制服饰占有很大比重的画面，我们要把相当一部分精力用在布褶的“走向”及“穿插”上。

由上到下地深入绘制一遍角色后，我们可以开始后面的线稿整理。

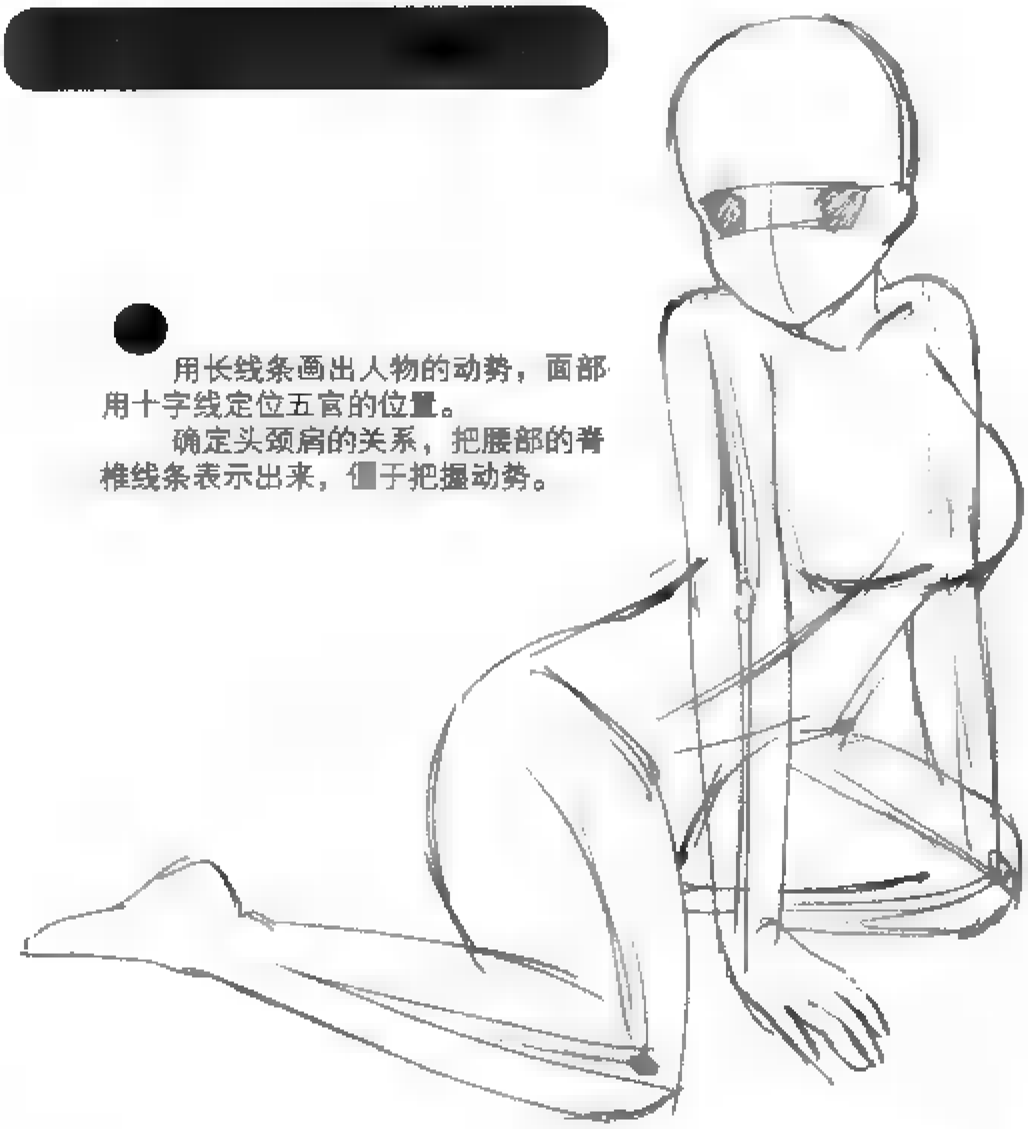
整体观察画面，对一些不尽如人意的地方进行修改，对一些细小结构穿插上的问题进行推敲。

在深入的过程中，需不断地整体观察画面，力求使画面始终保持完整性。不要将一个局部过分深入，而是要循序渐进地深入，给后面的调整留有充分的空间。



腿部弯曲的动作会造成很大的透视变化，在绘制时要合理安排线条的位置，防止人体变形造成画面不够真实自然。





用长线条画出人物的动势，面部用十字线定位五官的位置。

确定头颈肩的关系，把腰部的脊椎线条表示出来，便于把握动势。



给人物设计合适的发型和衣服，在草稿阶段，可以用排线快速表现人物的动势，帮助理解形体关系。



整理头部杂乱的线条，把五官中最重要的眼睛画出来，注意人物眼神的表达。

靠近头部的颈部装饰也要画得精致一些。



把前面表示体积的排线适当擦淡，用确定的线条画出整体人物的外轮廓线。

这时人物的细节已经十分明确了，后面的工作就是深入表现现有的服饰。



衣服领子上有蝴蝶结和铃铛等饰品，被垂下的头发遮挡，同时支撑地面的手臂挡住了部分下巴，这都是合理动作的画面中出现的细节。

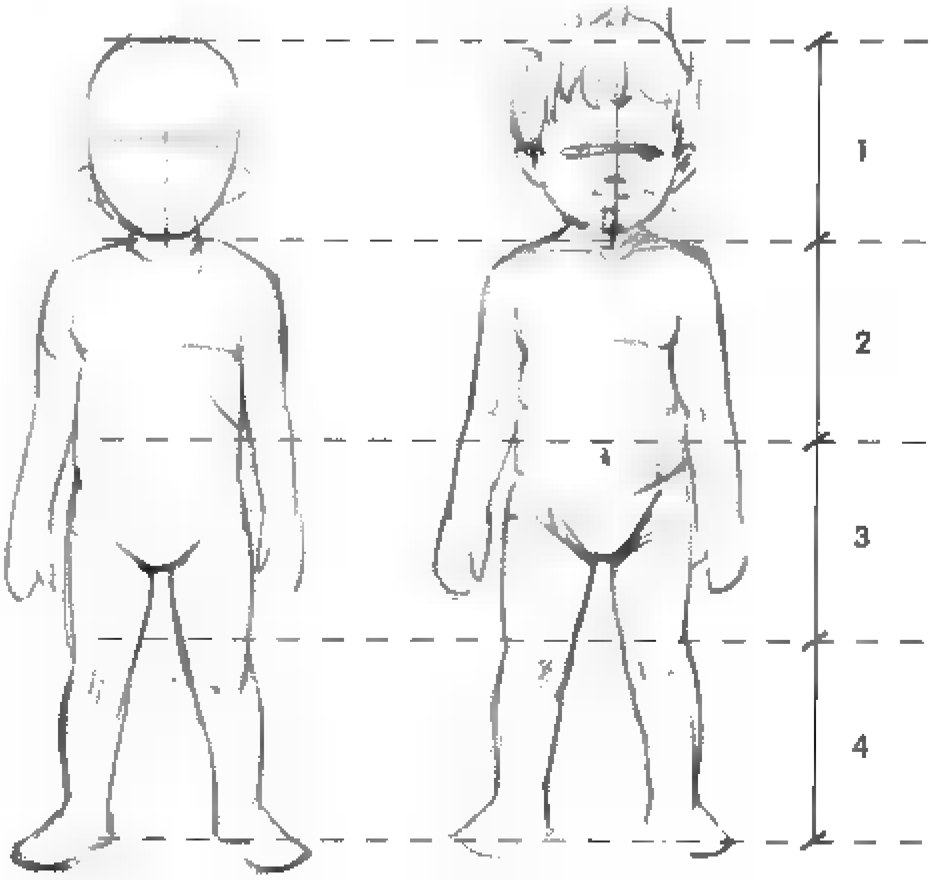


调整画面的深浅颜色，区分出前后关系。

身后的头发用密实的排线涂黑，表现出头发在最后面一层。

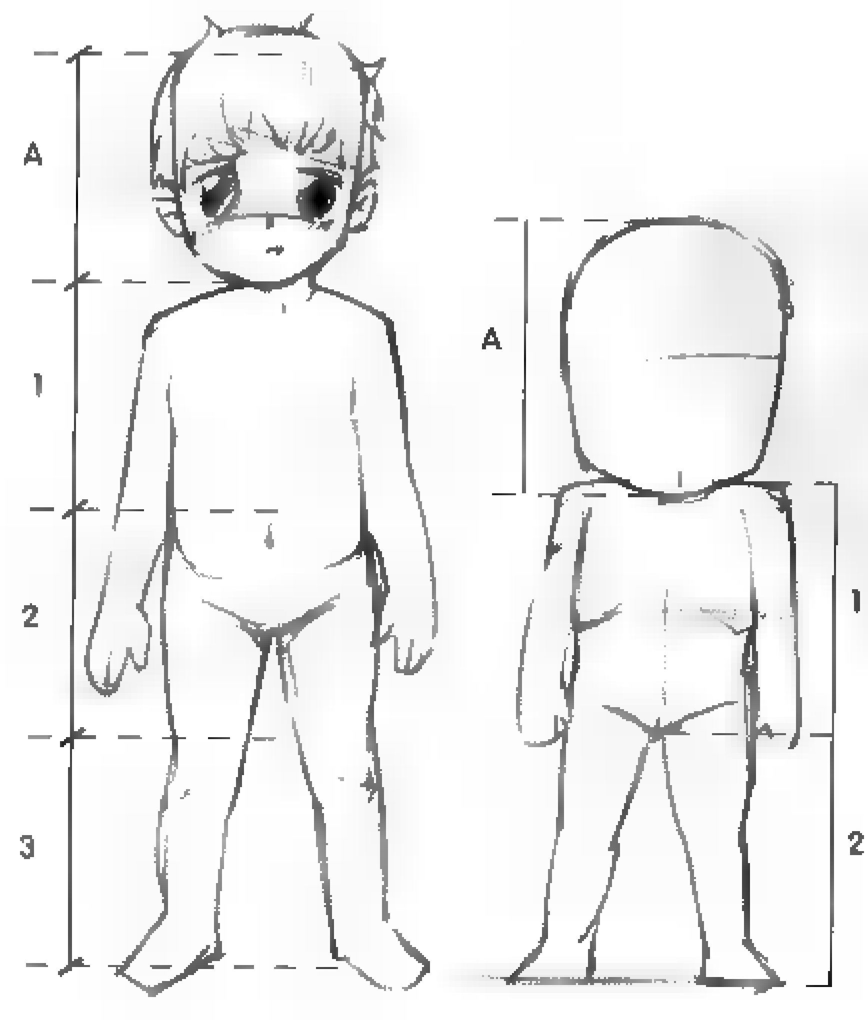
不同年龄身体比例

动漫人物大都是由正常比例的人物变形而来的，因此它也会涉及到不同年龄阶段的人物。人体比例是画人体时最基础的工作，正确的人体比例是一幅好作品的先决条件。下面就让我们对不同年龄阶段的人物进行分类讲解。

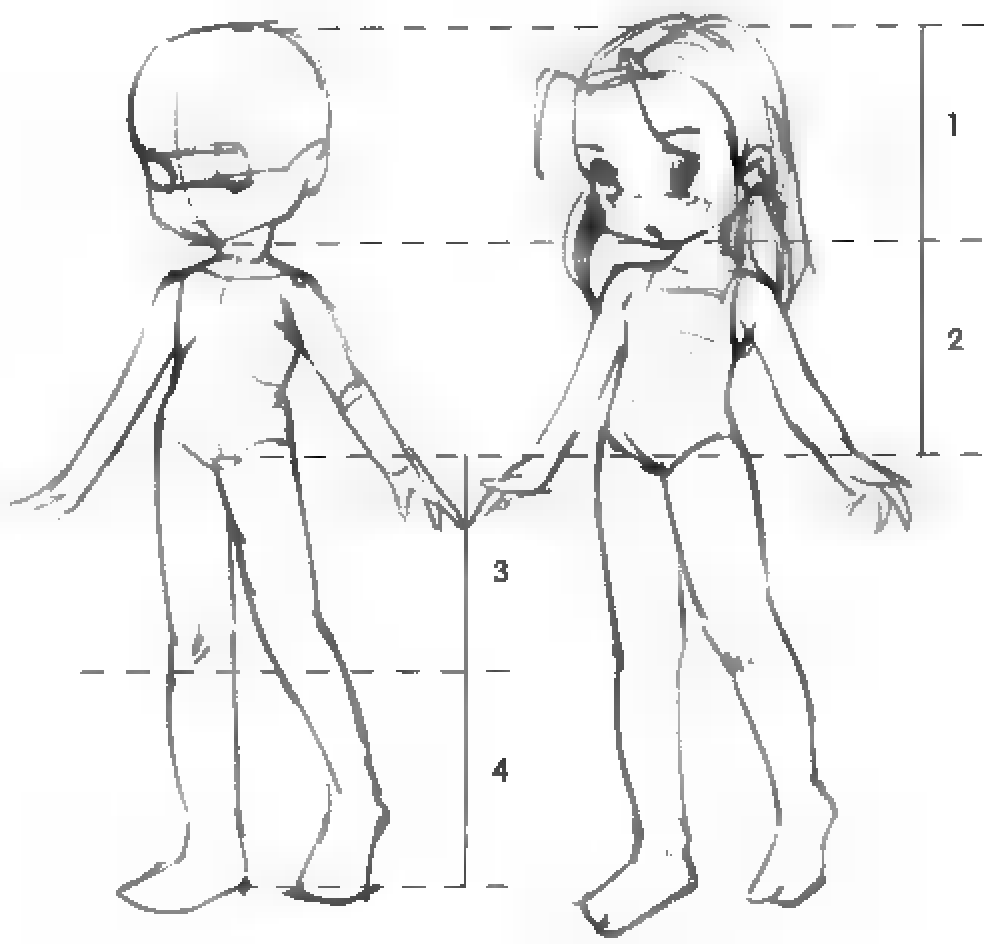


人体头长和年龄有一定关系，年龄越小头长越少。孩童时期的人物头部较大，手脚的线条较细而且比较短，一般比例为 3 ～ 4 个头高。

4 头身儿童的头部算是一个头长，腰部大概位于第 2 头长和第 3 头长之间，膝盖位于第 3 头长的 1/3 处。



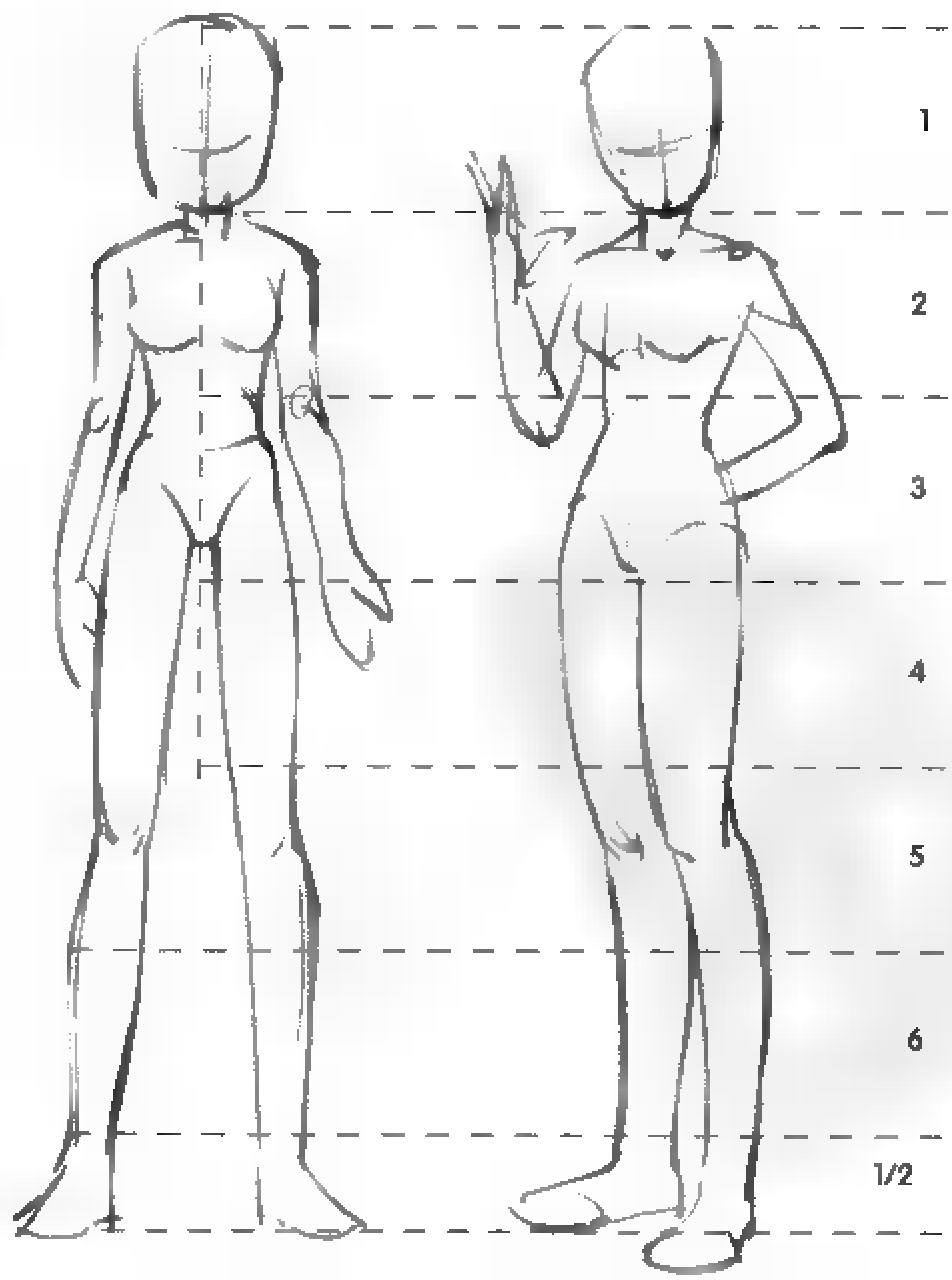
3 头身儿童的要不位于第 2 头长的 1/2 处。



在绘制儿童时期的女性时，腰线需较男性向上提升。如果想表现活泼可爱型的人物，可以提升到，2 头长的倒数 1/3 处。

要注意的是男性的肚脐和腰带线差不多在同位置上，而女性的肚脐较之腰带线会偏下。

标准的人体立姿为 7 个头高（立七），坐姿为 5 个头高（坐五），蹲姿为 3.5 个头高（蹲三半），立姿手臂下垂时，指尖位置在大腿 1/2 处。



男孩的绘制



首先，确定人物的头身比例，画出舒服的站立姿态；然后再把肩部的动势表现出来，尤其是上半身的位置，一定要标明。后面穿上衣服以后会更难区分这些部分。

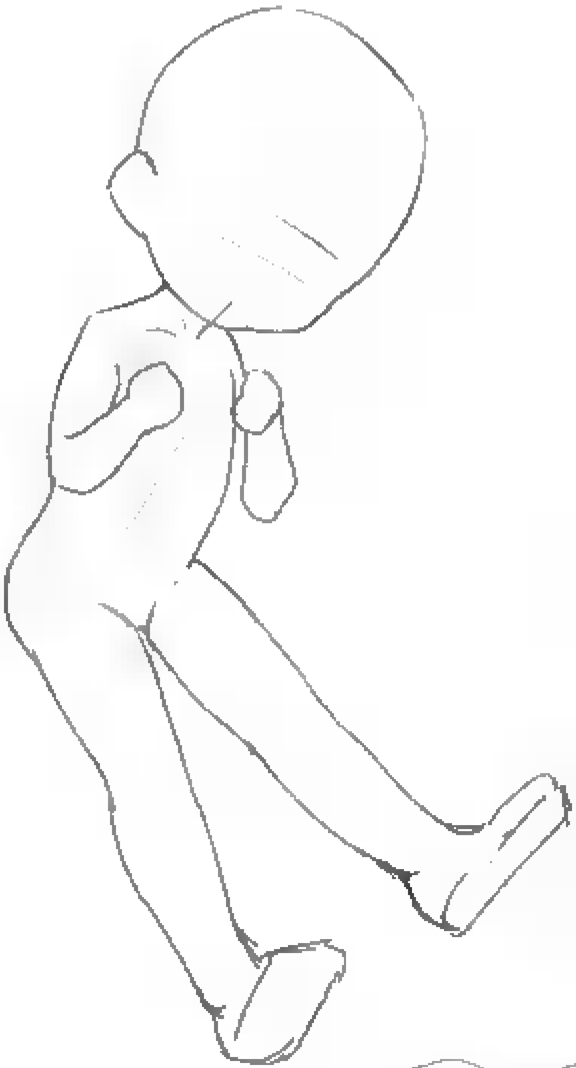


给人物添加服饰，要和人物的动作、五官表情、发型结合起来。

服装的添加要适当，不要破坏整体身体结构。



把脸部的五官细节画出来，眼睛的反光可以描得淡一些，这样可以让眼睛显得更清澈明亮。同样，适当地添加阴影，增加人物的体积感。



女孩的画法和男孩略有不同，虽然都是小孩子，但为了表现女孩纤细修长的身材，会把腿部适当加长，相应的身体部分适当缩短。

首先，同样是用动态线表现出人物的动势，四肢的动态尤其要明确。

接下来，绘制人物的服饰，为了配合小姑娘的校服装，设计了娃娃发髻和齐刘海，体现女孩的活泼可爱。同样为了配合动作，身后还要加上书包。



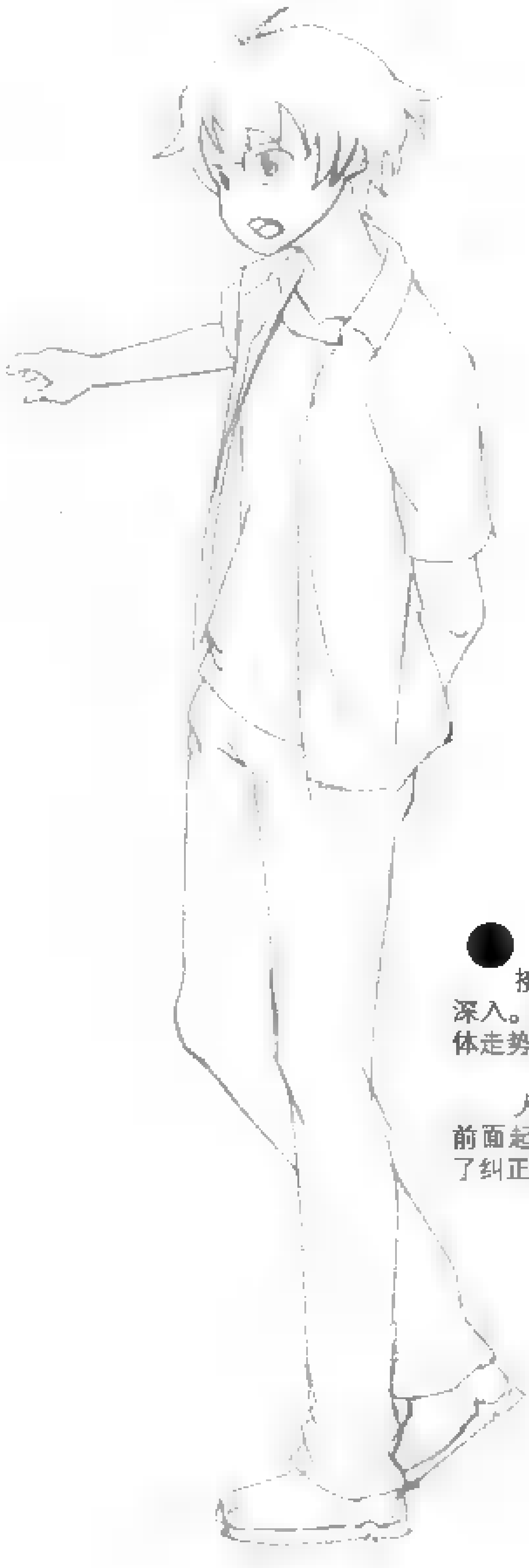


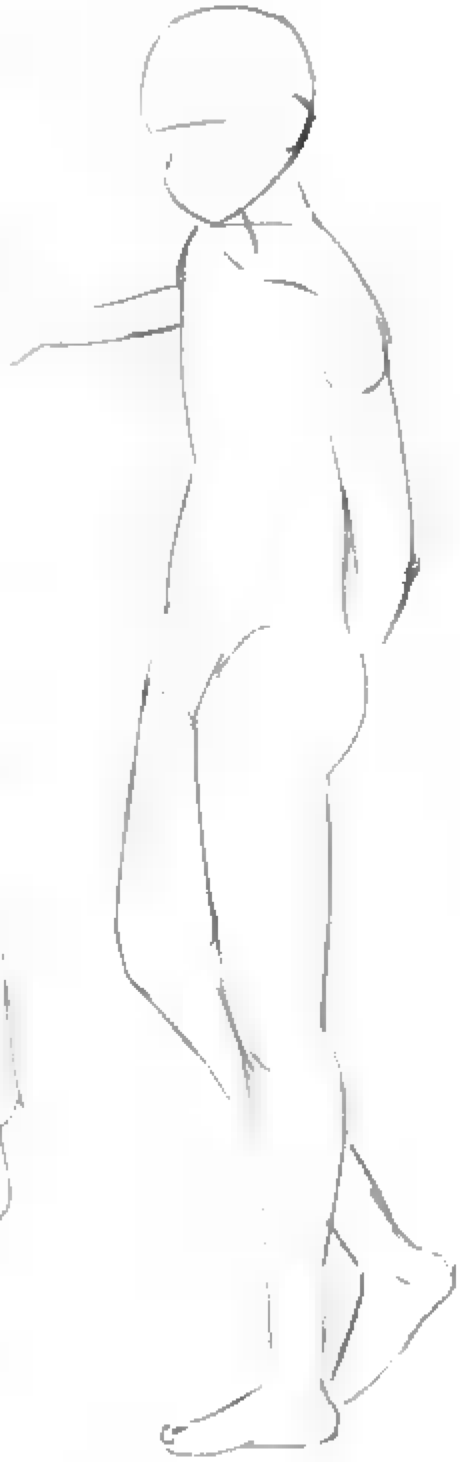
最后，把百褶裙的布褶画清楚，鞋子的底部用阴影来区分，当然不要忘了在领口、袖口处添加小的装饰，丰富人物的细节，使画面更加精美。

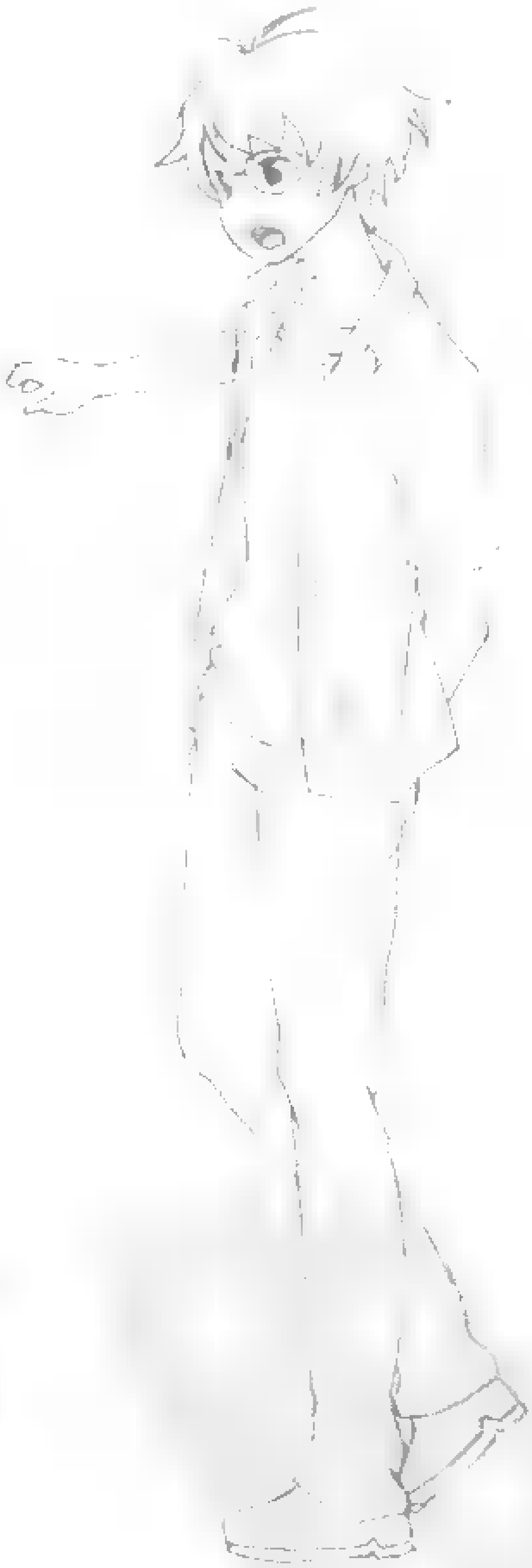
少年的绘制

站立少年的侧面比例与正面相同，腰部、肩部的动态会使人物身体比例略有变化。

首先用长线条绘制出人物的基本动态，然后再把身体的转折骨点明确出来，尤其是影响比例的位置，一定要标明。







接下来，从人物的头部开始进行深入。根据人物的动态，画出符合身体走势的服饰。

人物的身体基本全部被衣服覆盖，前面起稿时确定的转折，这时就起到了纠正动态的作用。

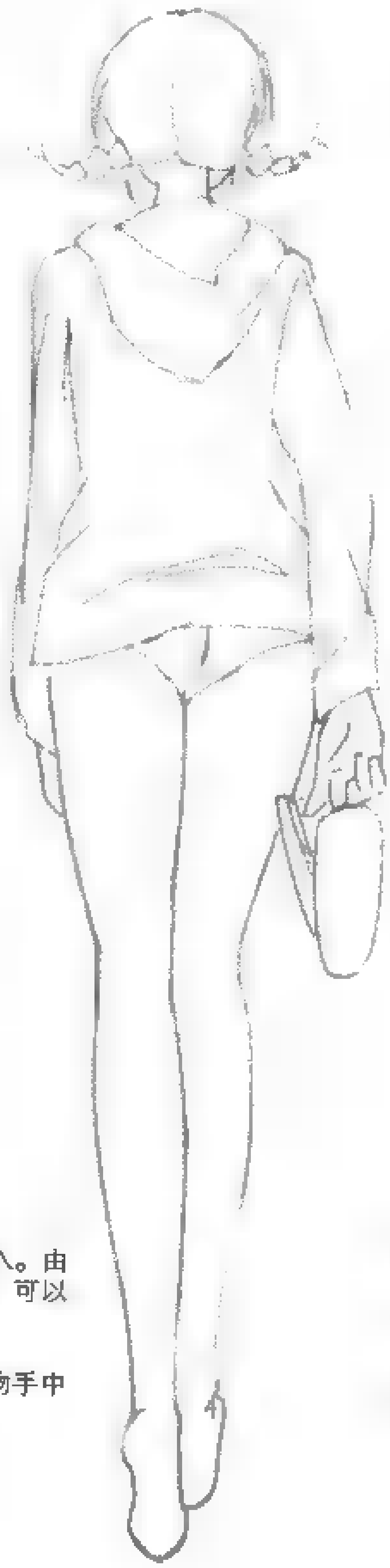
最后，把零散的线条整理细致，把人物衣服的转折画清楚，要注意的是，转折越激烈，衣服的褶皱越多。

衣服穿在人物的身上，衣服的变化，就是人体的变化。

站立少女的背面比例参照正面比例来画，同样要画出身体比例和谐的动态。

首先绘制出人物的大概轮廓，然后把胳膊的肘关节、臀线，膝盖背面的凹陷标明，这是帮助我们确定身体比例的几个位置。







从人物的头部开始进行深入。由于背面人物的面部表情看不到，可以把头发的样子画得细致一些。

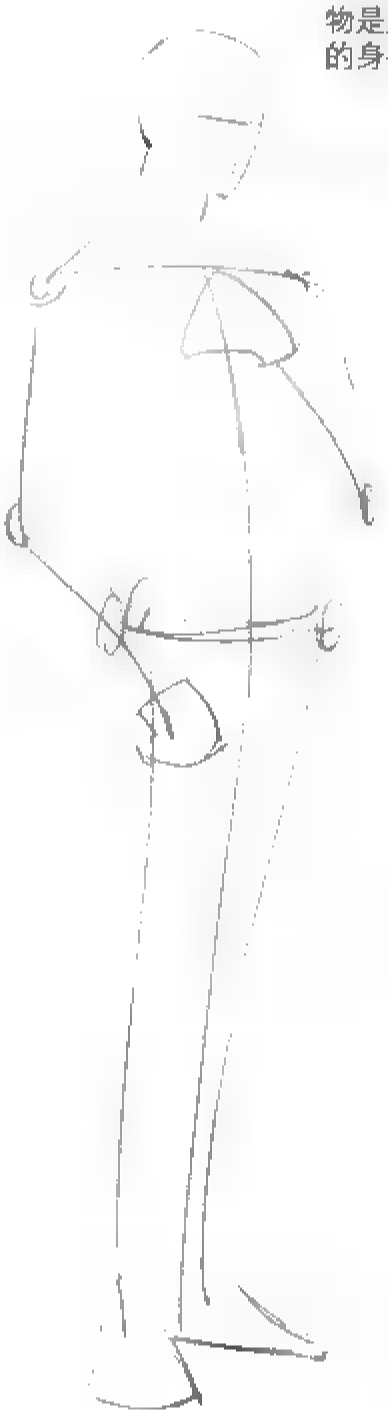
适当地添加道具，比如人物手中的鞋子，来丰富画面。

最后，细致画出人物的衣服，同时要想到衣服下身体的轮廓，让人物更加饱满。

上半身衣服褶皱较密，与腿部的空白形成对比，使腿部更加修长。

男性的绘制

确定人物的动态，画出人物头颈肩的相对关系，这里的人物是成年男性，肩宽要大于胯宽，这样画出来的男性才会有强壮的身躯。



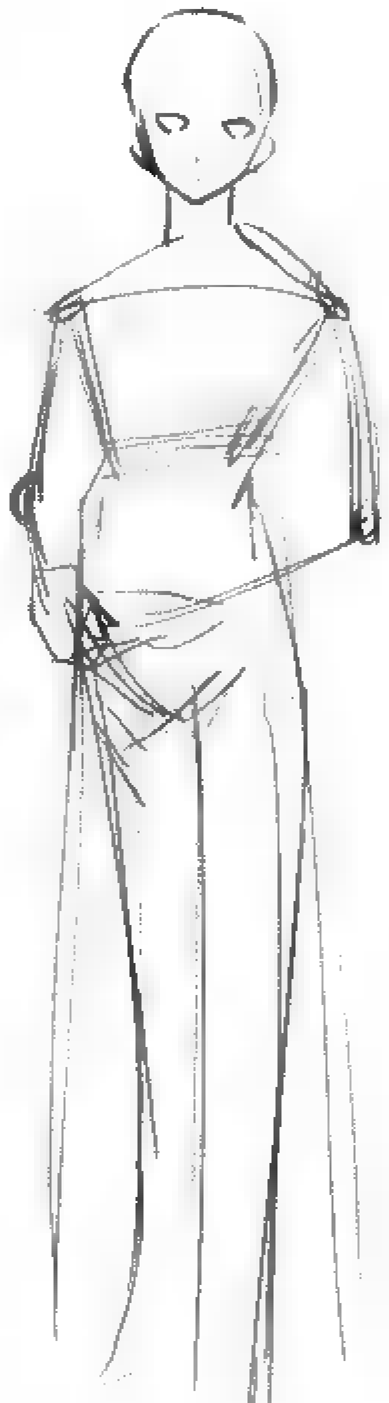


给人物添加头发和衣服，为了配合人物的性格，设计了背带和衬衣。注意人物面部的刻画，要与整个画面相协调。

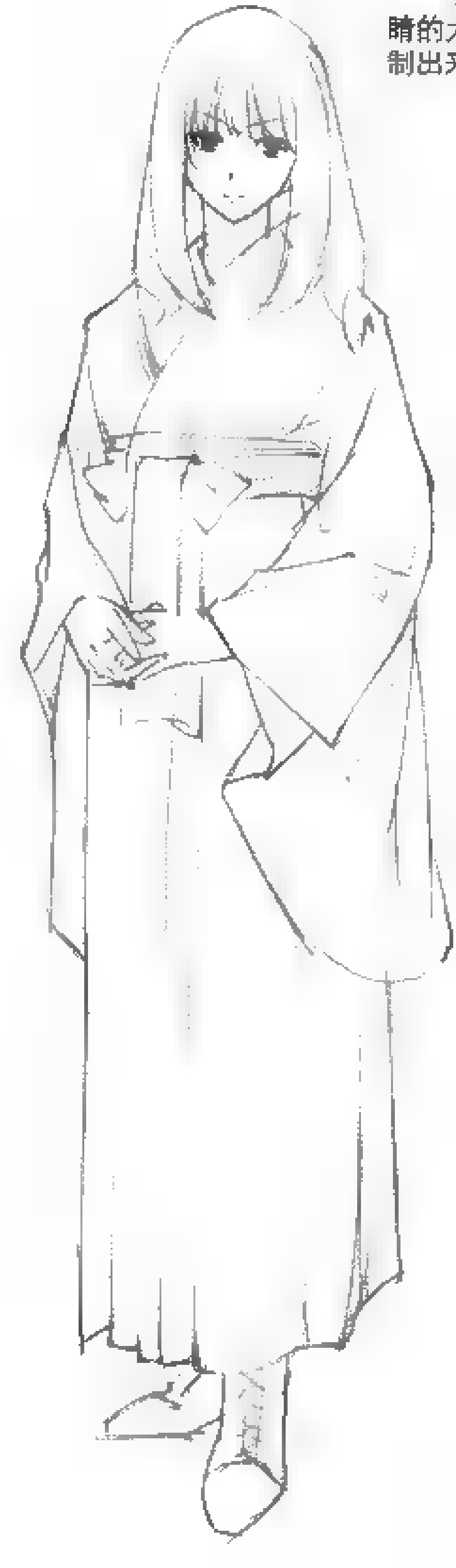


最后适当地擦除前面画的草稿，留下淡淡的痕迹，再用明确的线条勾勒出人物的轮廓线，包括皮鞋、裤子、衬衣的样式都要明确。

先绘制出头颈肩的大致轮廓，后边会添加衣服，所以这时的身体结构一定要画得相对准确，比如肩膀的高低、宽窄等，注意成年女性所特有的身体特征，如体型虽纤瘦，但较少女更为丰满。

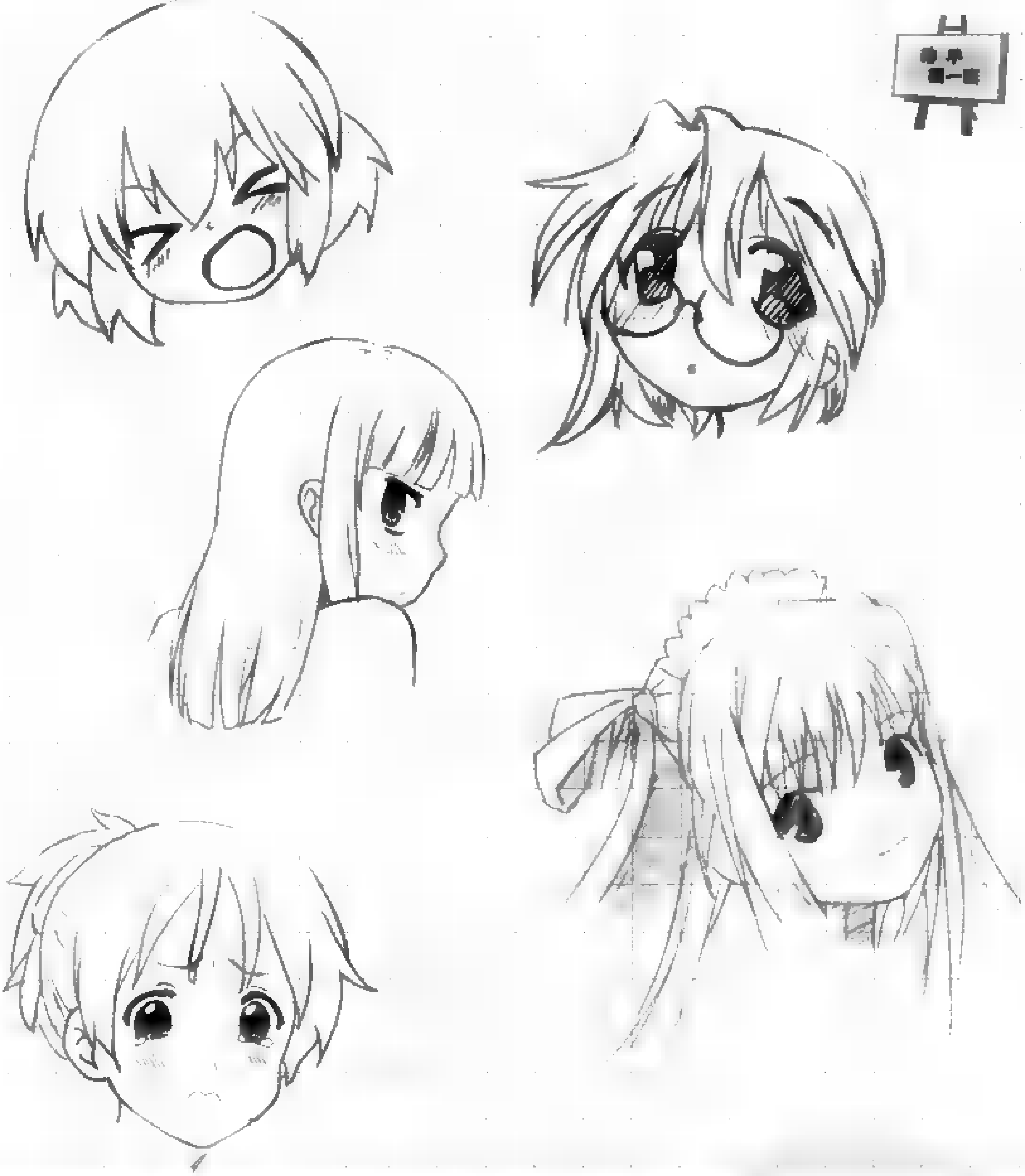


给人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式。用简单的线条把人物的感觉绘制出来。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，擦除画面中多余的线条。细致地绘制人物的各个细节，让画面生动耐看。





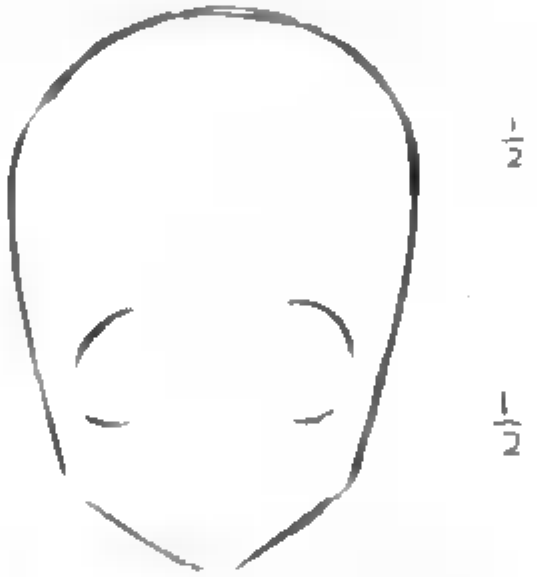
第二章　头部形体绘制技巧

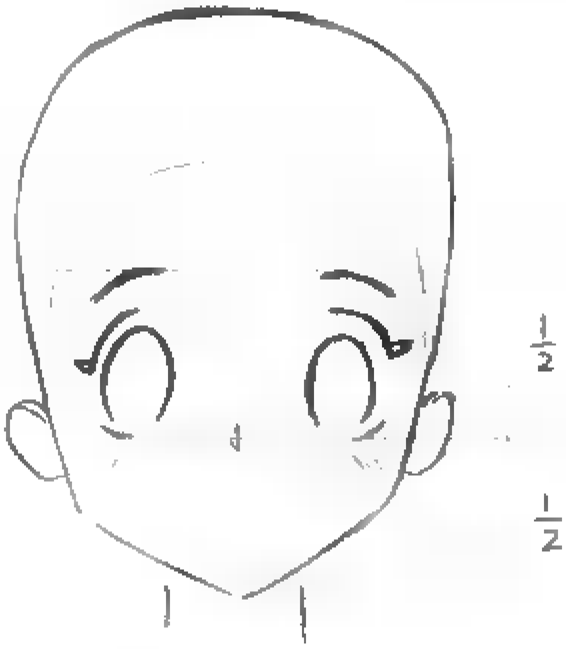
头部形体是塑造人物的重要组成部分，是可以表现人物外貌、五官特点、性格特征、情绪等因素的部位，同时也是绘制人物时较难掌握的部分，只有深入了解头部各部分的画法，才能绘制出完整且能够表现出特点的人物头部。

本章将讲述动漫造型中不同角度头部的基本画法。虽然这里只以部分标准动画形象头部作为范例，但只要调整其比例，就能随心所欲地画出各种人物了。

头部基本形体绘制

通过对头部基本结构的理解，可以画出头部的基本形状，这样会使形体结构更准，然后在此基础上通过轻微变化可以画出不同的人体头部。





● 在第一步草图的基础上将人物头部形体具体化。

因为人的头是一个球体，就是说，是有体积的。在圆形的基础上，画出人物脸部的十字线，再根据十字线将人物的眼睛、鼻子、嘴画出来。

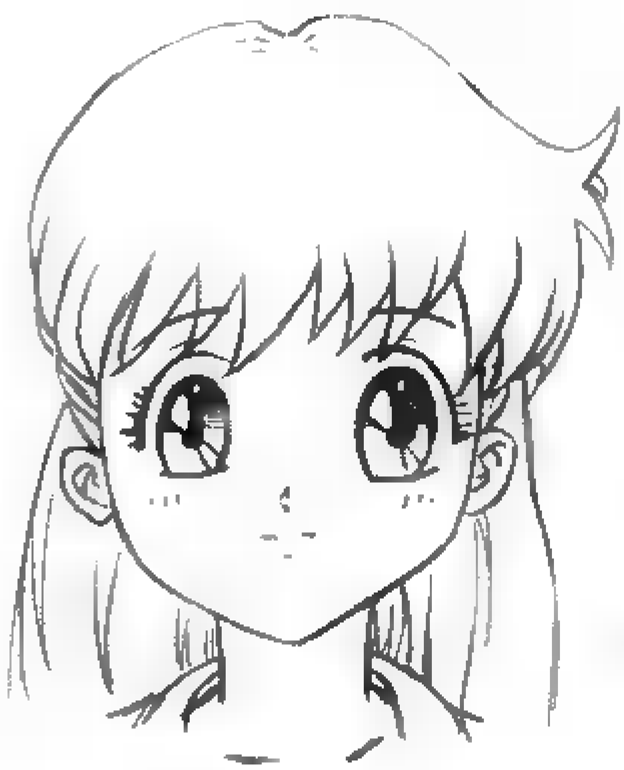
● 利用简单的直线条勾勒出头部的轮廓草稿图。

一般把头部分为两个大块。将头的上半部归纳为一个椭圆形，而将头的下半部归纳为梯形。头部上下两部分的距离相等，眉弓则作为分界线。



● 画出头发的基本造型，并用线条表示出厚度。

头部的基本比例为“三庭五眼”，发际至眉间、眉尖至鼻尖、鼻尖至下巴，三段的长度相等，统称“三庭”；从正面看脸部最宽的地方为五只眼睛的宽度，两眼间距离为一眼宽，两眼外侧至两耳分别为一眼宽，即统称“五眼”。



● 深入刻画五官。眼睛是五官中的重点。

绘制眼睛时，上眼皮的线条一定要画得粗重一些，其次别忘记涂出高光的位置，这样可以让眼睛显得炯炯有神，明亮动人。

鼻子和嘴部的线条要干净利落，不要画得过于粗重。

左侧的绘制



利用简单的直线条勾勒出头部的轮廓草稿图。

由于是仰视图，眉弓线会向下移，将画面的中心线定好，鼻底线也会向下一些，然后根据眉弓线和鼻底线将耳朵的位置定好，并根据眉弓线将眉毛的位置定好。鼻子与眼睛的透视也会因为角度而改变。

斜侧仰视最大的特点是鼻子和嘴巴的位置很靠近，耳朵的位置稍微靠下。



对人物的五官、头发进行细致刻画，并利用橡皮擦将凌乱的线条擦除。根据需要为人物添加阴影，使画面具有层次感。

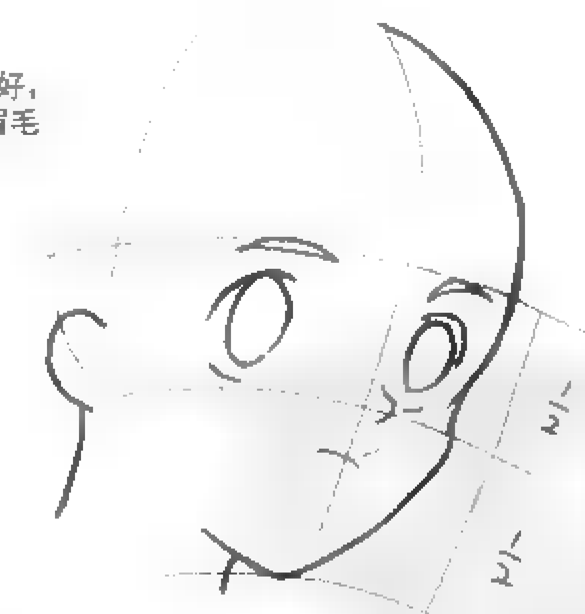
注意光源的统一，发髻线的位置应该相应下移。

右侧的绘制

利用简单的直线条勾勒出头部的轮廓草稿图。

头部的大体形状定好后，根据仰视的透视关系将眉弓线定好，再根据眉弓线与鼻底线将耳朵的位置定好，并根据眉弓线将眉毛画好。

斜侧俯视时，耳朵的位置上移一点。





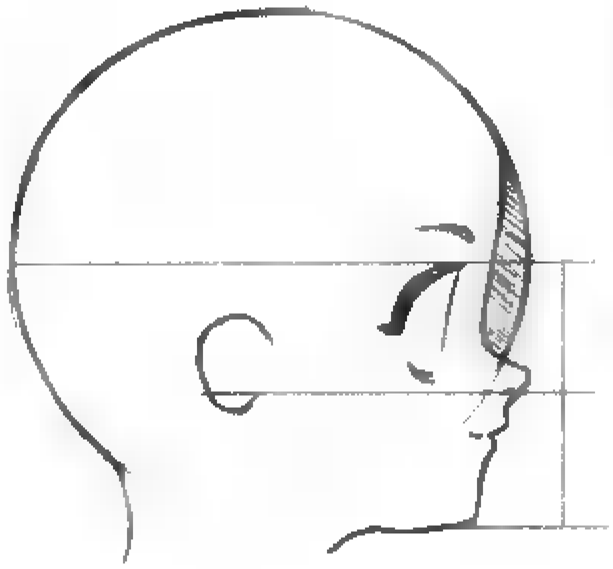
再利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。调整线条，将人物的轮廓清晰化。

其中有一点要注意的是，眼睛的形状和仰视相反，颈部与头部的穿插关系也是很重要的，根据透视关系将发髻线稍微向上移，并加上头发。

利用简单的直线条勾勒出头部的轮廓草稿图。

当头部转向左侧或右侧时，因头部形体的透视变化，从眉间到鼻梁、下颌的中轴垂线变为弧形向左或向右的曲线。两眉弓、两眼、两鼻翼、两嘴角的距离因透视而缩短，并产生相应的透视变化。

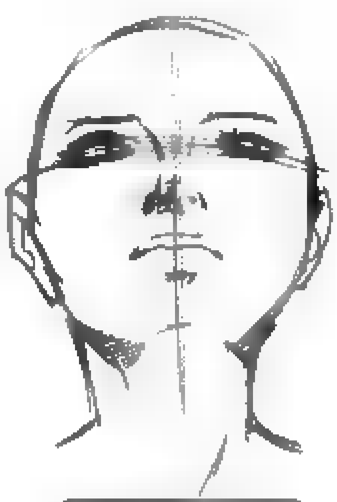
正侧面时人物的鼻子是突出的，耳朵的位置在人物头部的 1/2 处。



在上一步的基础上绘制出五官和头发的位置。

修饰脸型，明确下巴的轮廓，并且用简单利落的线条明确头发的造型，特别要注意发髻和刘海的位置。





仰视（正面）



俯视（正面）



仰视（侧面）



仰视（侧面）



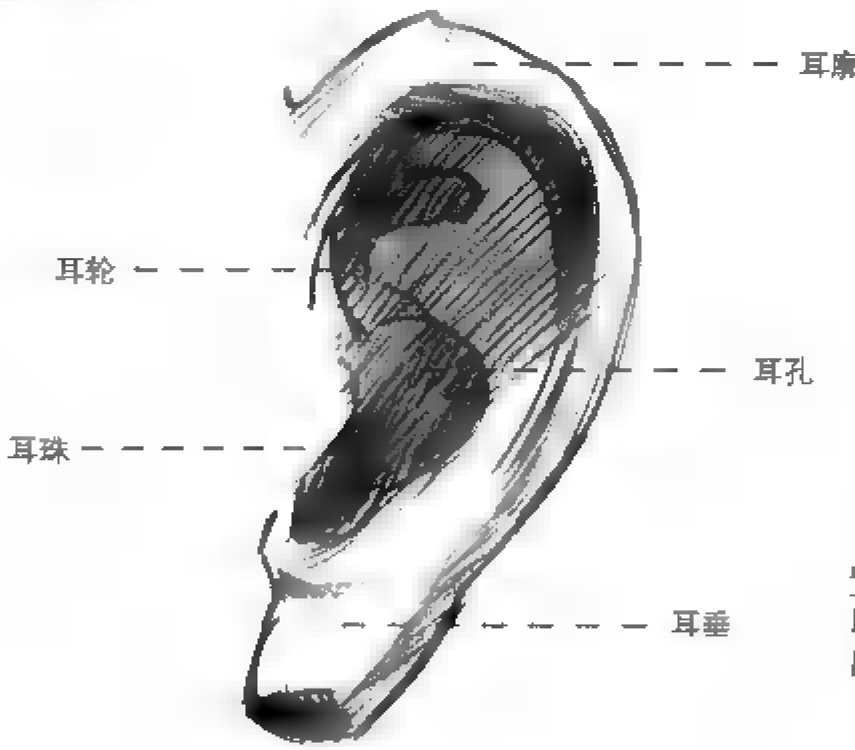
仰视（正侧）



俯视（侧面）

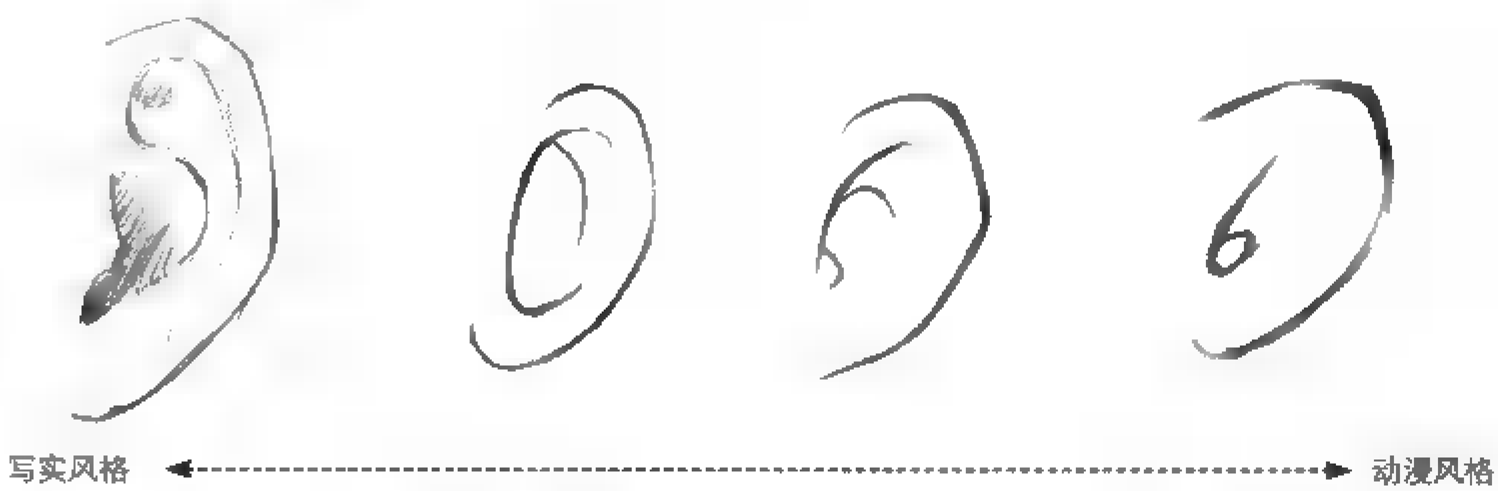
五官与表情绘制

绘制人物，尤其是人的五官，是一件很细致的事情，嘴角的上扬和下撇，眼睛的大小区别，脸型的宽扁圆窄，这些都需要细致的观察才能把握。





耳朵在五官中处于不太重要的位置，它在脸的两侧，但初学者也要加以了解，熟悉耳朵的结构，概括地画出耳朵的形状、大小、比例等。



写实类型的耳朵比较接近于真实耳朵的结构，耳轮、耳垂等基本结构，位置关系表达的比较清楚。适当地绘制些阴影可以很好地增加耳朵的立体感。

动漫类型的耳朵被简化，造型比较简单，往往只是使用比较简单的线条勾勒出耳朵的基本轮廓，表明其位置。



从背面看耳朵的形状非常有立体感。



半侧面的耳朵比正面的耳朵要宽一倍。



正侧面的耳朵形状比半侧面的耳朵形状看起来更窄一些。



正面的耳朵比侧面更窄，且耳廓外侧面积更小，甚至完全看不到。

每个人的耳朵形状都是有差异的，有宽而大的耳廓，也有棱角分明的耳廓。改变耳朵的形状、大小、厚度等，均可以构成不同的人物特征。

漫画中耳朵的结构表现比较简单，通常用几根线条即可完成。









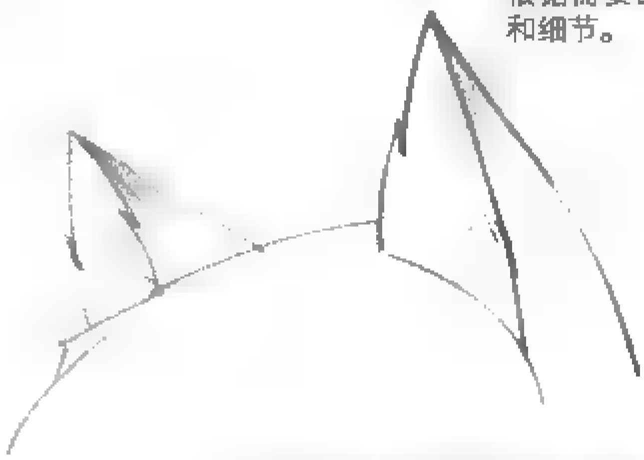
招风耳较为肥大，且外形较圆滑，看起来十分可爱。

此耳朵最为接近正常人的耳朵结构，在绘制时可以根据需要画出不同的角度和细节。

长耳朵上半部分更为突出，有着顺风耳的特性。

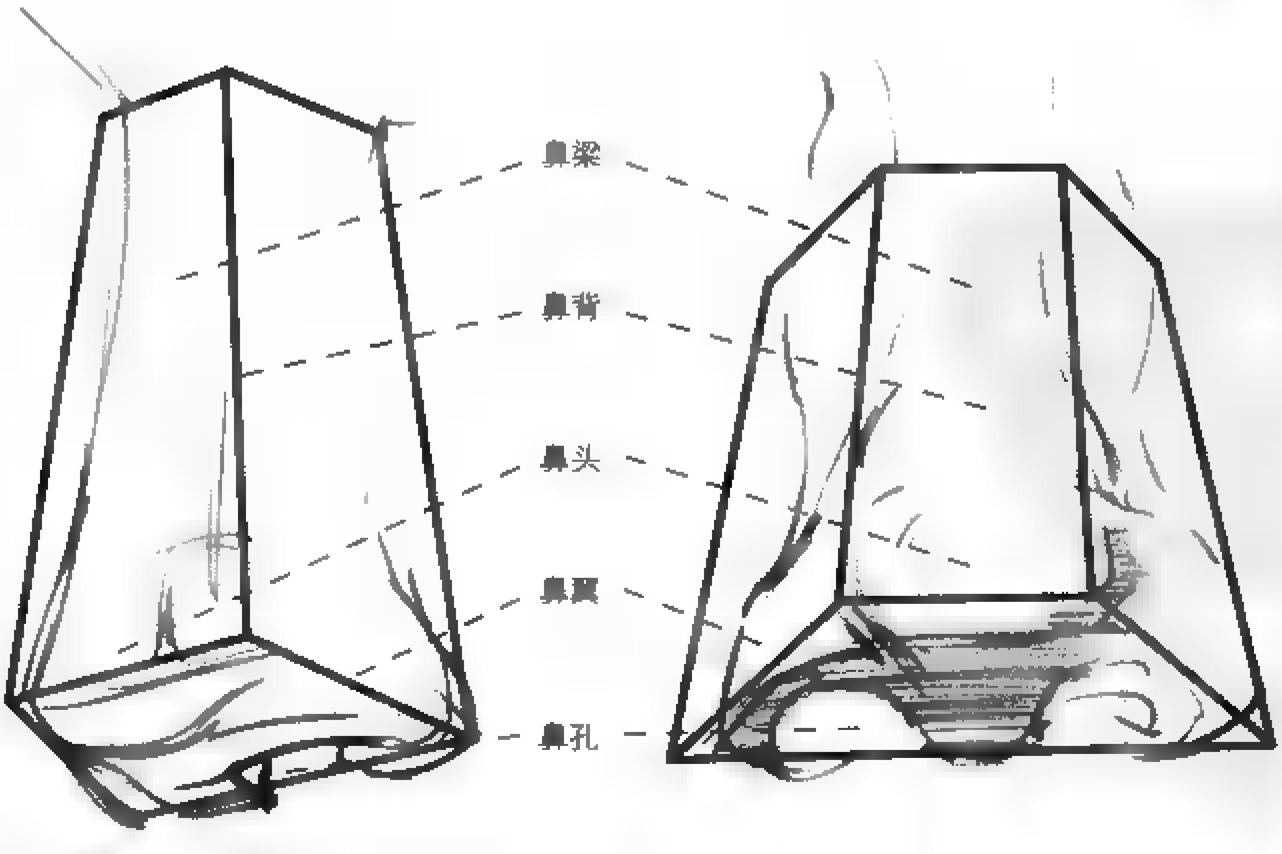
尖耳朵外轮廓有明显的转折起伏，是精灵、吸血鬼等魔幻角色常用的类型。



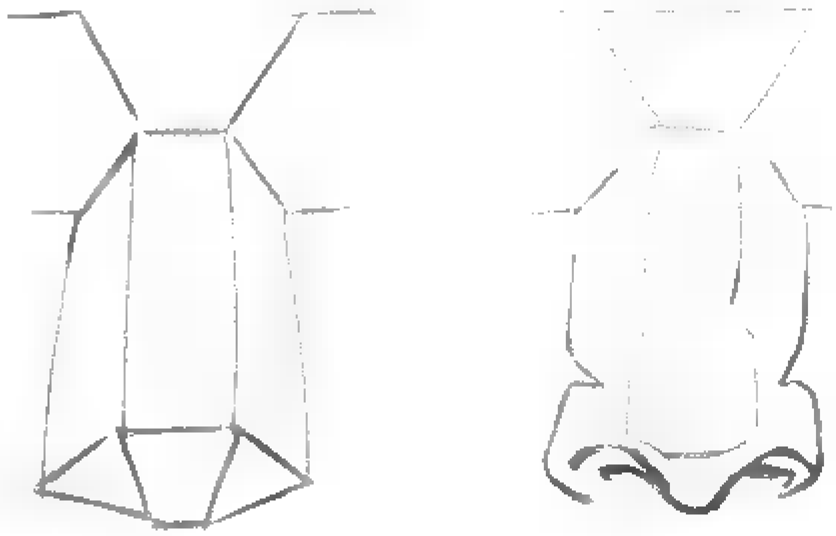


猫耳朵是绘制动物装人物时常见的道具，其外形很讨巧，画起来也很简单，位置适中，是可爱人物的必备。

狐狸耳朵也常出现在魔幻角色或变装角色中，形状尖尖的，其位置在头顶较高的地方。

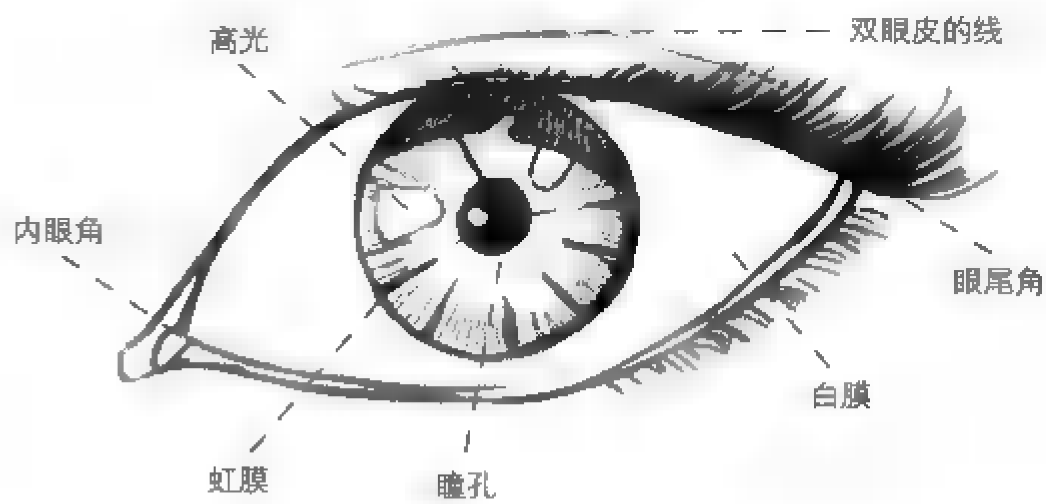


在漫画中，鼻子有别于眼睛和嘴巴，它不是表现人物情感的关键部位。绘制时，一般不会特别强调鼻子的部分，只是用简单的线条或阴影表现出来即可。



鼻子在一定程度上能将人物的气质和个性体现出来。鼻子宽大，表现出人物的敦厚老实；鼻子狭窄，给人一种精明、自私的感觉。

鼻子在脸部的正中，要注意其长短、体积、形状特征的表现。



眼睛是塑造角色的重要因素，决定角色的存在感和给予读者的印象，眼睛是漫画中最重要，也是最难把握的要素。

眼睛是传达内心情感，感知外来事物最敏锐的器官。分析研究不同人物、不同年龄层次、不同风格的眼睛，对于把握整个对象是十分关键的，甚至可以说是成败之举。



另外还需要熟悉眉毛，因为眉毛在很大程度上能配合眼睛，表现出一个人的气质和个性。

绘制眉毛时，要注意观察眉毛毛发的走向，根据毛发的走向画出眉毛。眉毛在鼻梁的延长线上。

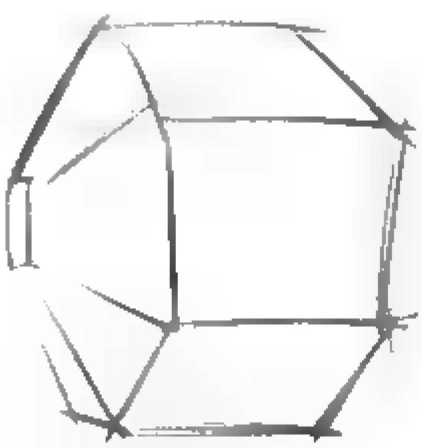
在绘制眼睛的时候，要将眼睛看做是一个球体，这样才能将眼睛的体积感表现出来。



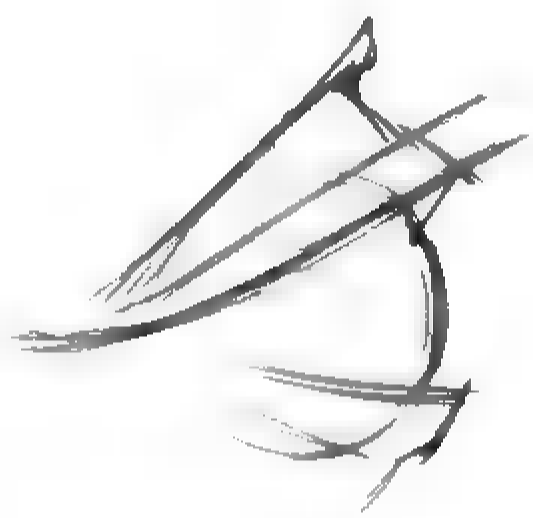
睁眼时的眼睛正面结构



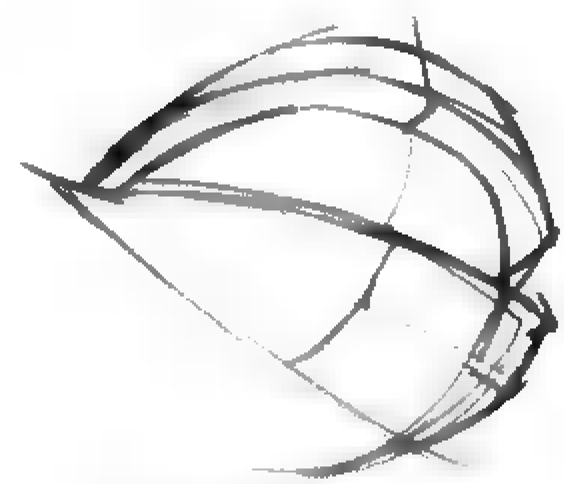
眼睛眯起时的眼睛结构



侧面眼球的结构



睁眼时的眼睛侧面结构



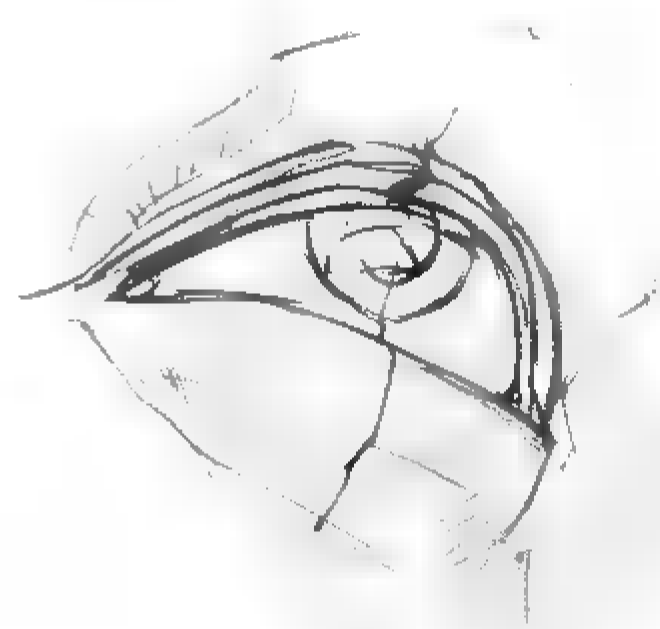
睁眼时的眼睛仰视结构



睁眼时的眼睑正面结构

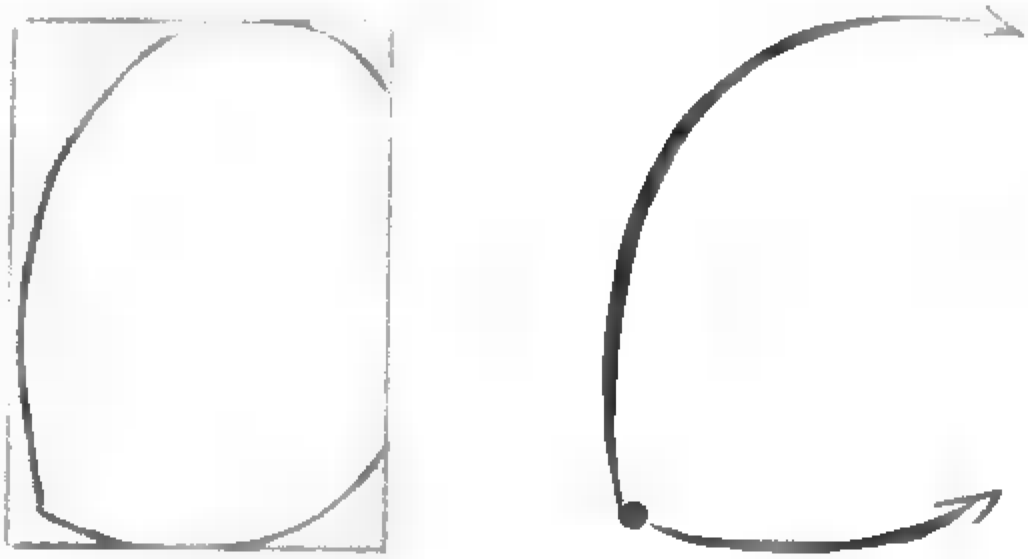


睁眼时的眼睑侧面结构



睁眼时的眼睑仰视结构

可爱型眼睛的绘制

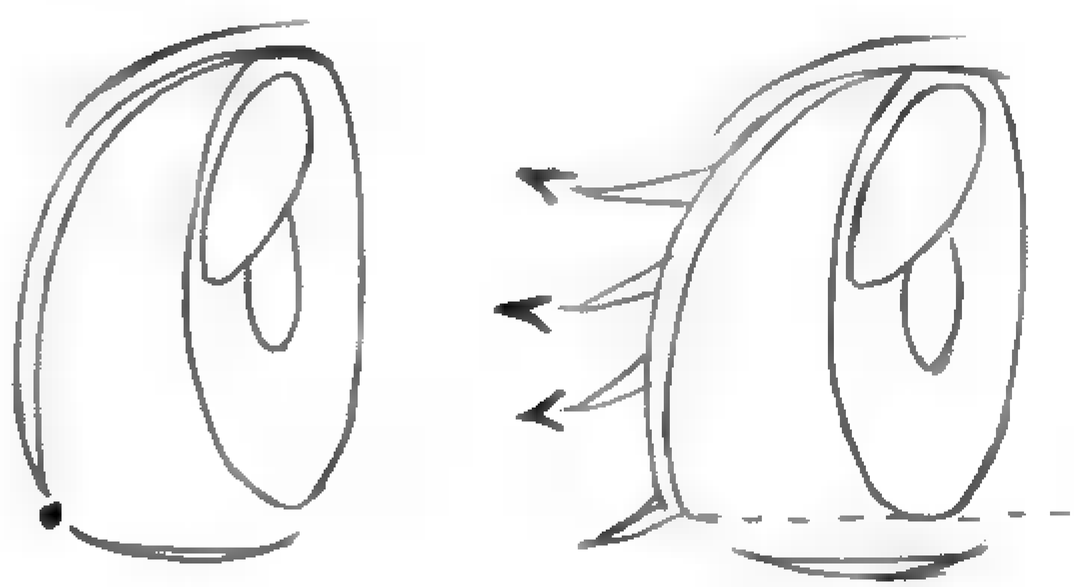


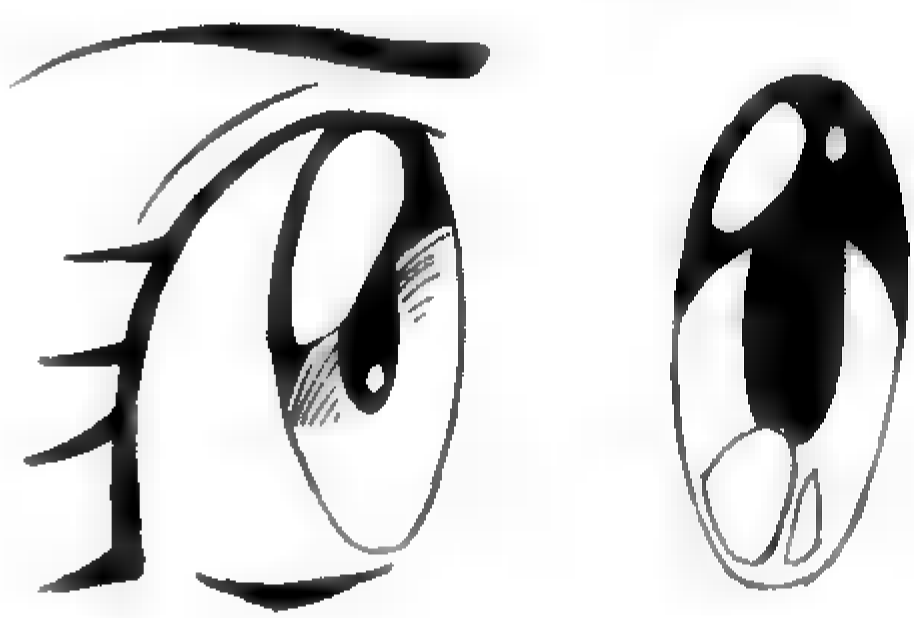
利用简单的线条勾勒出眼部的轮廓，并注意将眼睛看做为几个形体。

上下眼睑决定着眼睑的形状。

在第一步的基础上，用细致的线条将眼睛的轮廓清晰化。

眼睛中高光的位置有助于表现视线的方向，基本分为中央和靠左右边缘两种类型。





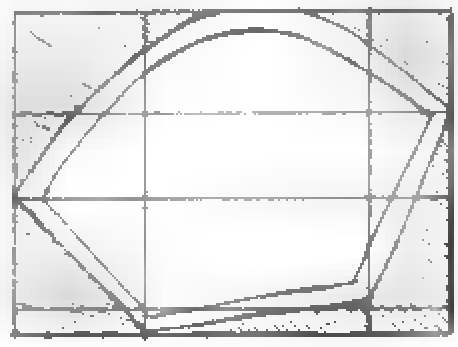
绘制阴影，增加眼部的立体感。

可爱型眼睛又大又圆，眼神纯真。增加瞳孔中高光的亮度，可以大幅度提升可爱程度。

成熟型眼睛的绘制

利用简单的线条标示出眼睛的基本形状，线条要干净利落，切忌“拖泥带水”。

不同性格的人物，其眼睛的形状也有所不同。

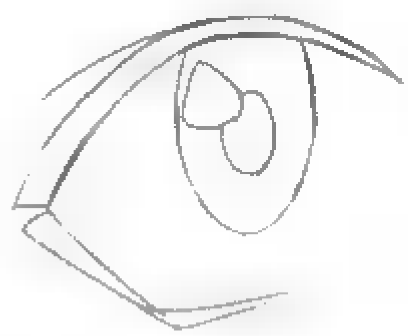


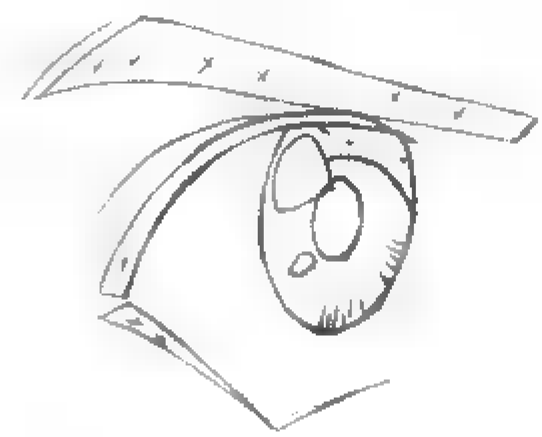


在绘制时，可以近似地把眼睛看成扇形，弧度越大，眼睛越圆。

在第一步的基础上，用细致的线条将眼睛的轮廓清晰化。

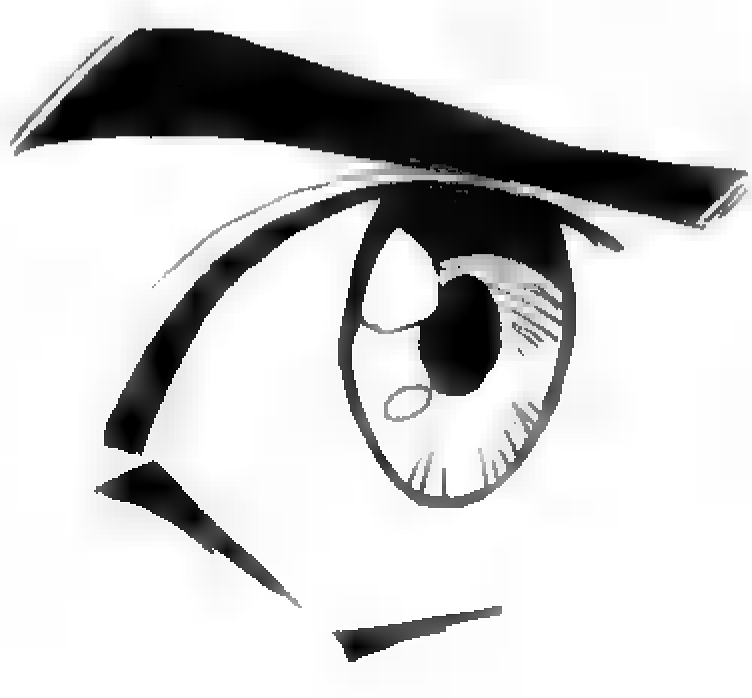
在绘制中，可以根据自己的喜好和需要将眉眼进行变形，以表现出人物的不同特征。





眼睛的内眼角可以放松处理，但是外眼角要画，这样可以让眼睛显得更加有神。

眉毛和眼睛的距离很微妙，距离的远近能表现出人物的性格特征。距离近，人物有英武气质，距离远，则比较放松，当然这需要眉毛形状的配合。



使用斜线条排列绘制出眼睛的瞳孔和高光部分。线条的排列要简单有序，太过散乱的线条会使画面显得杂乱，从而影响整体效果。

成熟型的眼睛眉毛浓密，眼角微微下垂，眼球稍小。

各种类型的眼睛举例


可爱的大眼睛


悲伤的眼睛


忧郁的眼睛


狭长的眼睛


椭圆形眼睛

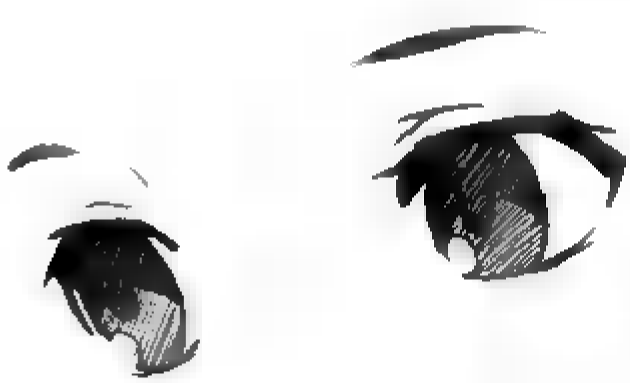

长方形眼睛


浓眉型眼睛


发怒的眼睛


沉思的眼睛

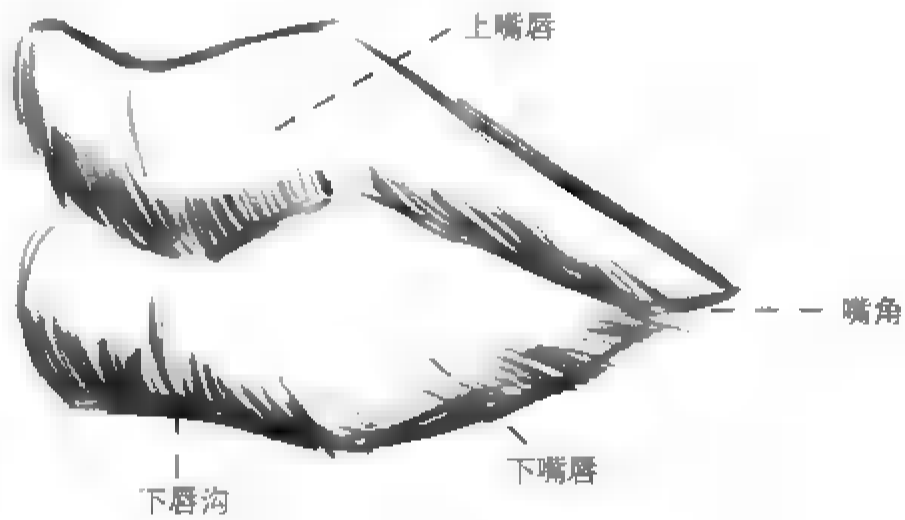

皱眉的眼睛

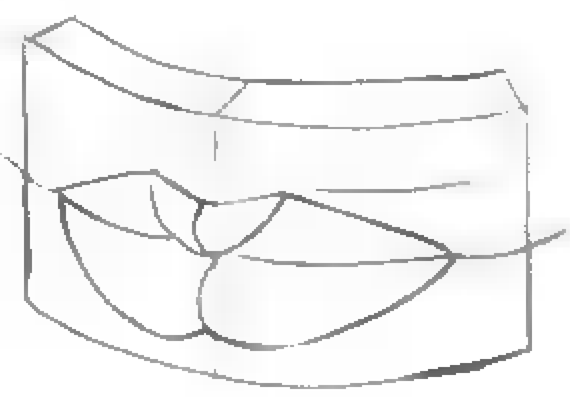

张望的眼睛

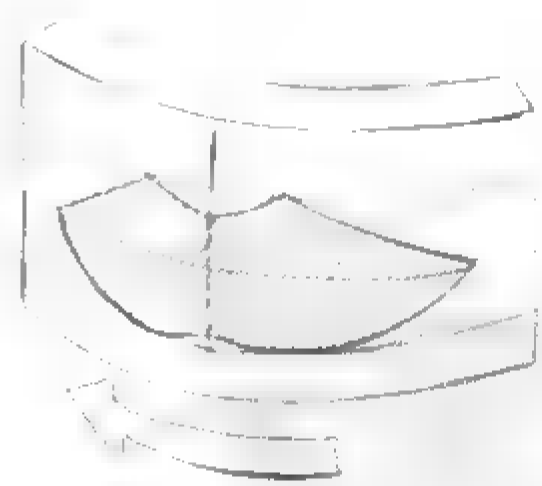

疑惑的眼睛

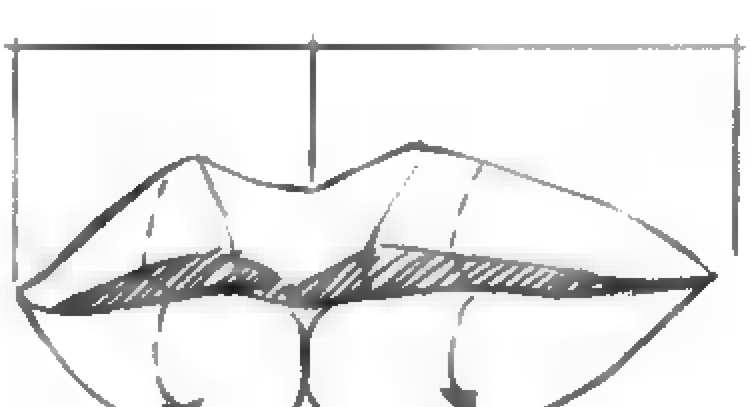


唇线是上下嘴唇闭合后形成的波状线，两端是嘴唇的嘴角。唇线的变化很复杂，由嘴唇缝隙、上嘴唇形成的投影和结构转折等几个因素构成。嘴部的表情肌肉是很发达的，它使唇线和嘴角产生丰富的变化，是刻画人物表情的主要部位。





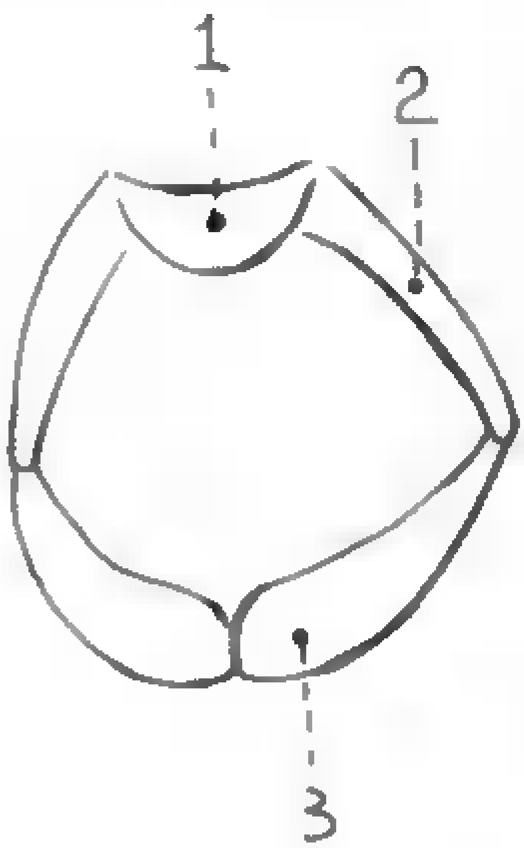


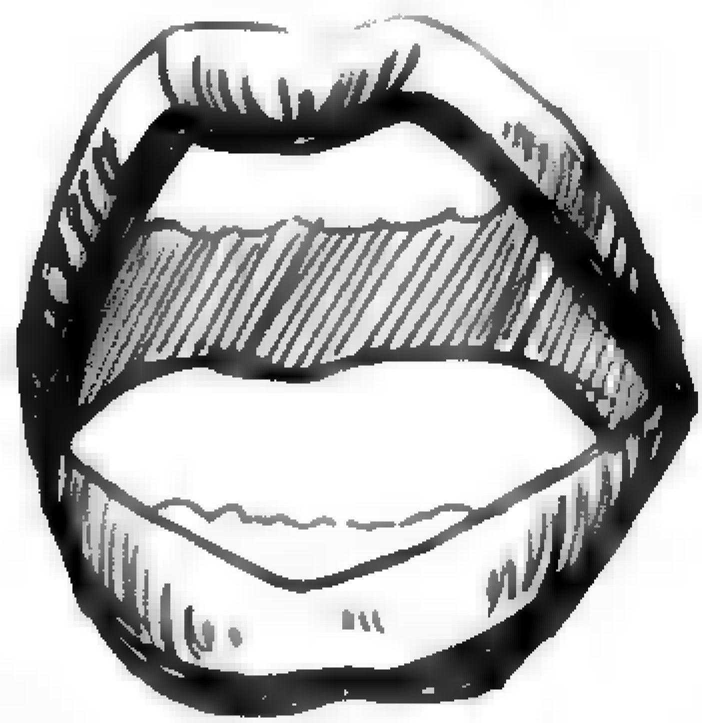


嘴巴作为刻画人物表情的一个器官，它的形状总是呈弧形趋势。刻画嘴及其周围部分时，要注意其形状结构，画好上下唇的外唇线，两唇间的唇缝曲线、嘴角等。将这些微妙的变化略加表现，都能达到神来之笔的效果。

鼻子、嘴的尺寸和形状可根据不同人物进行调整，但必须保证它们在一条直线上，为便于定位，可以画一条垂直的辅助线。

在绘制时，首先要考虑的是鼻子、嘴唇及下巴构成的曲线。上唇要向内弯曲，而下唇是向外的曲线。

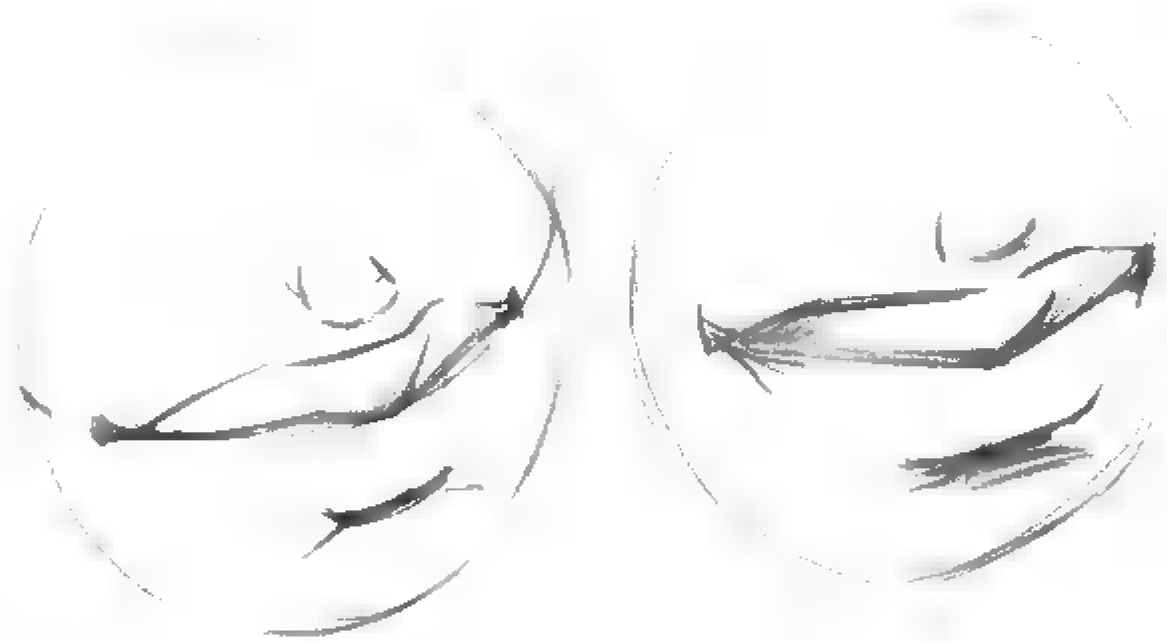






仰视（侧面）

仰视的嘴巴口缝不是平常的直线，而是向上弯曲的弧线。



俯视（侧面）

俯视的嘴巴和仰视刚好相反，口缝是向下的弧线。



咬紧牙关的嘴巴



生气愤怒的嘴巴



厉声斥责的嘴巴



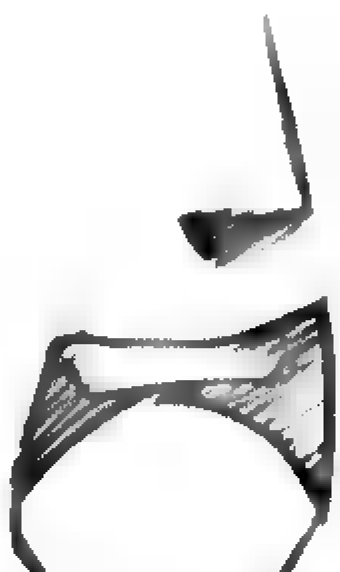
紧闭双唇的嘴巴



抿嘴微笑的嘴巴



惊慌失措的嘴巴



爽朗大笑的嘴巴



微微一笑的嘴巴

[redacted]

人的感情相当丰富，其面部表情多种多样，主要体现在眼睛、眉毛、嘴的变化上。这些部位任何细微的动作都会使人产生表情，并造成人物神态上的差异。



十分愤怒的样子

眉心的肌肉向下挤压，双目圆睁，嘴巴大大张开。



委屈难过的样子

眉毛成倒“八”字向中间收紧。



略微害怕的样子

头部内收，和肩膀贴合在一起，一脸的无辜。



不知所措的样子

眉毛呈“倒八”字，眼皮下沉，嘴巴撇向一边，有点无奈，又有些生气。



惊慌失措的样子

瞳孔缩到很小，嘴巴也稍微张大。



无奈的样子

嘴角向下拉伸并稍微向下撇，眼睛向一边斜视。



一脸茫然的样子

眉毛挑起、眼神迷茫、嘴巴圆圆，显然对发生的一切感到意外。



娇嗔的样子

害羞中掺杂着高兴的情绪，却故意张大嘴巴，佯装生气。



紧张害羞的样子

脸颊泛红，双手紧紧托住下巴。



略感意外的样子

眉宇间有微微的皱纹，双目紧紧注视着某处。



害羞又开心的样子

双目紧闭，嘴巴张大，羞涩中带着开心。



受到惊吓的样子

眉毛抬高，嘴巴张大，眼神变得空洞。



高兴的样子

嘴巴自然张大，眼睛眯起，眉毛弯弯，这些都是表现人物高兴的必要元素。



难过哭泣的样子

眉毛、眼睛、嘴角都向下垂，眼泪已经流到了眼眶外面，一副非常委屈的样子。



悲伤委屈的样子

眉毛下垂，泪光闪烁，一副无精打采的样子。



生气的样子

背过身去，眼睛斜视，腮帮子气鼓鼓。

常见头部动作的形体绘制

动漫人物的头部动作十分丰富，如抬头、低头、转头、偏头等，掌握这些动作的绘制，才能画出形象生动的人物形象。

头部动作的绘制主要是掌握颈部的运动状态，在抬头时，颈部的胸锁乳突肌拉长，而斜方肌收缩，抬头的幅度越大，颈部肌肉的变化幅度越大。



平视（正面）

正面，五官左右对称。



抬头（侧面）

抬头 45° 角，五官形成透视变化。



抬头（正面）

面下部变长，面上部变短。



抬头（正侧）

抬头侧面，面部只看到一半，还能看到半个后脑勺，同时还能看到下巴的底面。

低头的动作与抬头相反，颈部的肌肉变化也相反，胸锁乳突肌收缩，斜方肌拉长，当不论是低头还是抬头，由于透视的作用，脸部的距离都会发生相应的缩短。



低头（正面）

低头能看到头顶，正面五官左右对称，较平视时，五官整体下移。



低头（侧面）

低头的 3/4 侧面，可以清楚地看到鼻子和嘴巴的位置相对靠近，下巴缩短，而耳朵的位置则升高了。



低头（正侧）

低头的正侧面，下巴的底部看不到了，更多地看到头顶。

抬头的正侧面形体



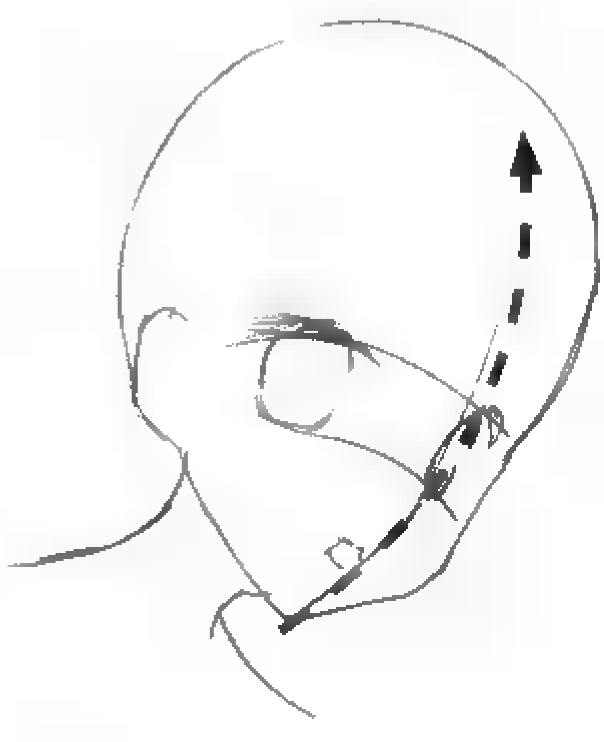
拉伸和收缩的动作都会使颈部的线条产生变化。



抬头使颈部的胸锁乳突肌拉长，而斜方肌会有一定程度的收缩。

邮
电

低头的 3/4 侧面形体



颈部前后的长度是不一致的，前面短，后面长。



低头时，颈部后面的肌肉伸展，颈部前面的肌肉收缩，侧面的肌肉线条比较明显。

转头上仰的正面形体



头部转动时，颈部的肌肉也会随着转动，并进行拉伸与收缩。



头部有些上仰的扭转，颈部肌肉除了扭转的力，还会产生向上的力。

转头下低的正面形体

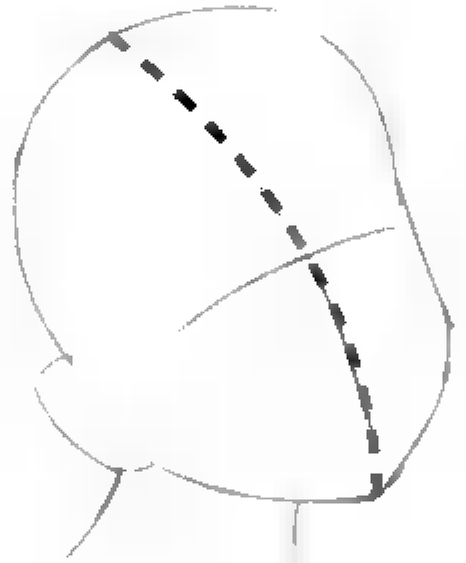


头部向抬起的肩部扭转时，可以挨着肩膀。



头部低下的扭转，颈部肌肉除了扭转的力，还会产生向下的收缩。

向后转头的正面形体

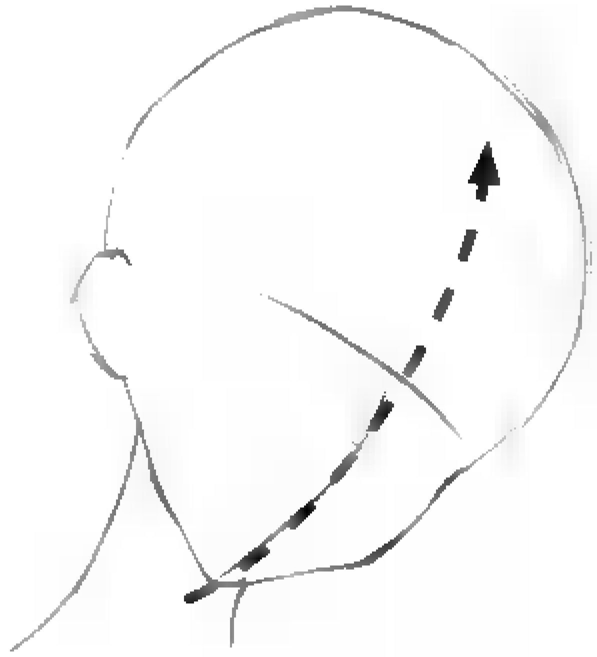


在绘制头部上仰并转动的动作时，可以表现出拉长的颈部肌肉。



在绘制头部上仰并转动的动作时，可以表现出拉长的颈部肌肉。

向左歪头的正面形体



头部向左右倾斜，颈部两侧的肌肉会产生相反的变化。一侧的肌肉由于缩短会变得更粗。



头部左右倾斜的幅度是有限的，如果倾斜角度太大，就不符合颈部运动规律的。



随着头部下低的动作幅度越大，人物额前的刘海也随之飘散，从而会遮住一部分额头、眉毛，甚至眼睛部分。



绘制人物转头的画面时，既可以将背面作为基准，也可以将侧面作为基准，相比之下，以侧面为基准的转头幅度要比以背面为基准的转头幅度小，所绘制的面部也多为正面状态。



从背着身的状态自然回头时，当大半张脸都转过来时，身体也基本上成了朝着侧面的状态。



脸转向肩膀时，左右歪头的动作就变成了转头的动作。头部微微后仰，颈部肌肉一侧收缩，一侧伸展。





向下低头时，由于背部的肌肉大幅伸展，肩膀到颈部的肌肉受到拉伸，会明显地浮凸起来。

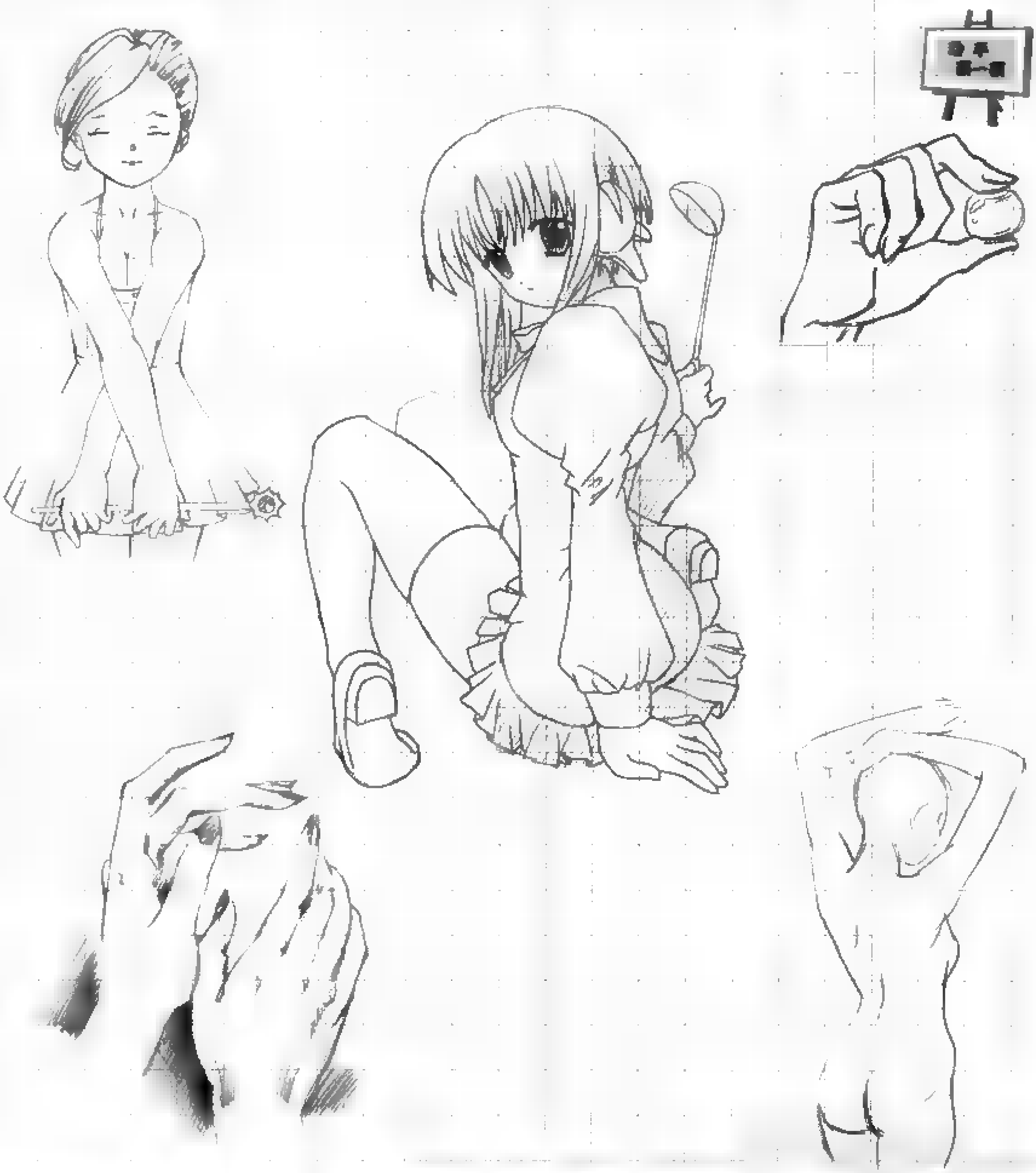
身体的朝向会随着脸的朝向而变化，脸完全转向侧面时，身体也会稍稍朝侧面转。





身体朝侧面，脸转向正面时，身体也会微微朝正面转。不可能有脸朝正面，而身体却朝着正侧面的情况发生。

男性颈部的肌肉比女性发达，线条明显，女性的颈部应表现出纤细的感觉。



第三章　身体形体绘制技巧

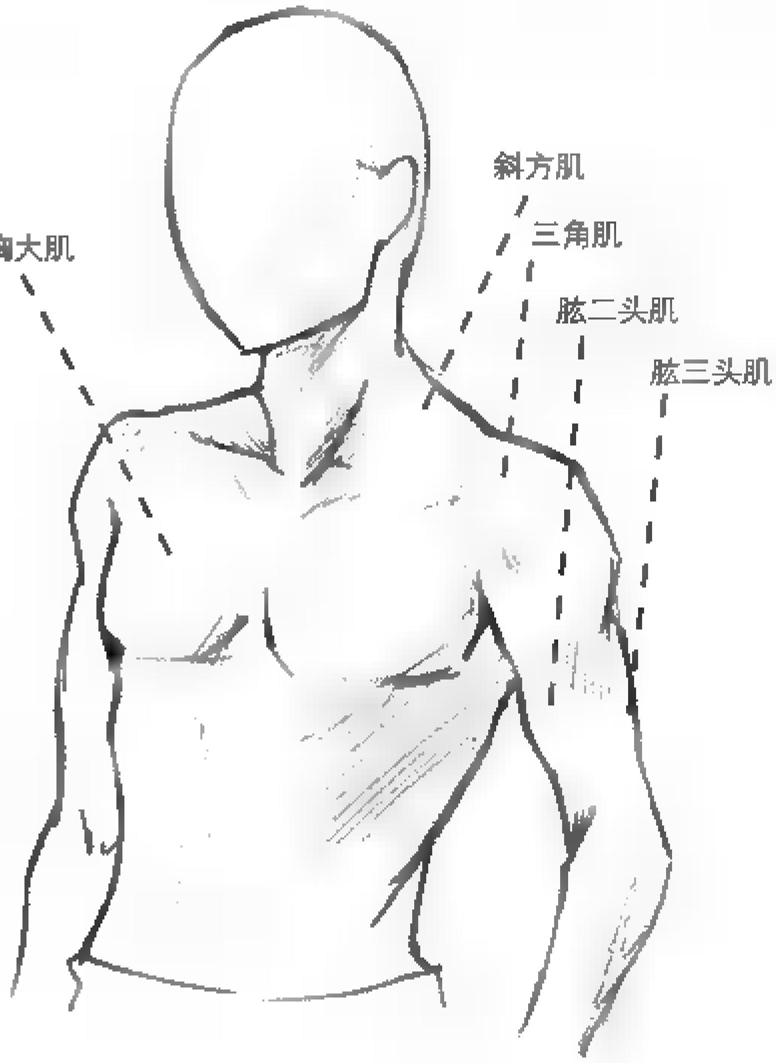
动漫作品中的人物会表现出各种各样的角度和动作，以便更准确地表现出人物的性格特征。需要注意的是，任何人物的角度和动作都是有根据的，一定[redacted]遵循运动规律做出适当的变形。

本章汇集了人体绘制过程中各个重[redacted]位的绘画要点，这些都是在专业作画过程中总结出来的经验。

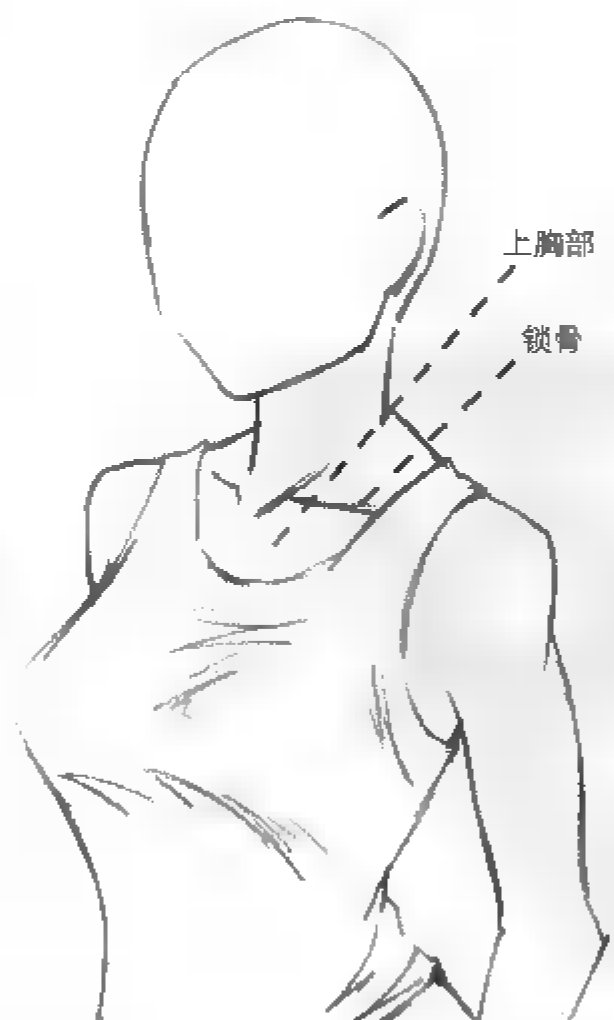
手臂形体绘制

手臂是上半身动态中较为重要的一个部分，肩关节和肘关节的扭动，可以产生很多不同的动作，相应的透视也会改变，认识它们的本质结构，可以帮助理解透视变化产生的形体变化。

胳膊是圆筒形的。在进行绘制时，应考虑胳膊各个部分的形态，并始终要有胳膊的断面是椭圆形的概念。



男性的手臂肌肉比较发达，在绘制时要特别注意肌肉的伸缩情况，注意线条的走向和弯曲程度。

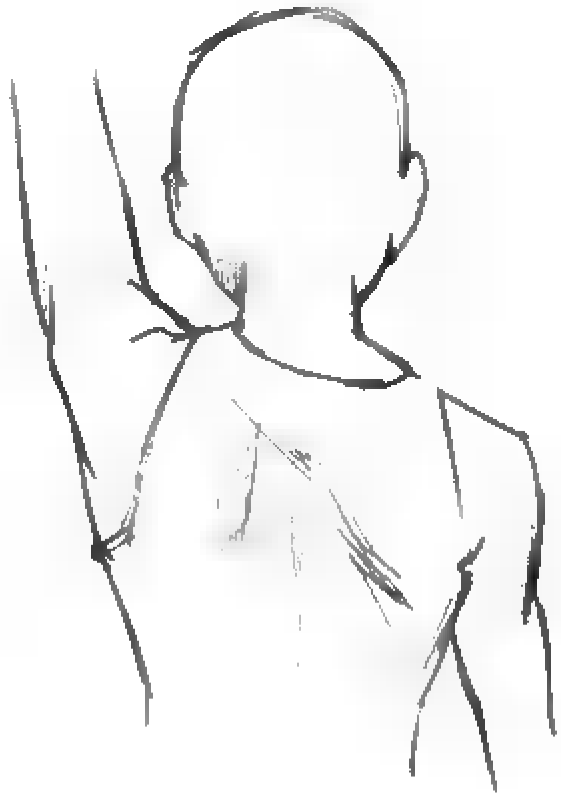


女性的手臂肌肉平滑柔软，在画的过程中要根据内部肌肉的构造画出流畅的线条，尽量表现出女性柔美的感觉。

高举手臂的动作

手臂可以进行各种各样的运动，并且不会影响躯干或使腿部移位，这是人体其他体块无法比拟的。不管双臂是进行单臂运动还是双臂运动，也不管双臂是同向运动还是逆向运动，在作画时都应该把双臂看作是一个整体。





在画手臂时，重要的是根据锁骨的结构模式让双臂相接。不论是上抬或下垂，手臂的外形结构都有一条相似的起伏曲线。

右图中胳膊向上抬的时候，与肩膀处衔接的锁骨线也会发生挤压，脖子和肩膀衔接的线变短。

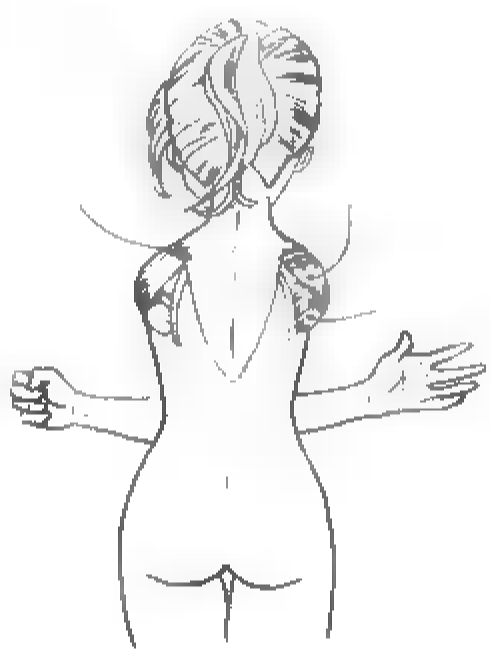
肋骨下方线条的凹陷是由于伸展动作而产生的，[redacted]部及上半身的位置都会上提。



双臂在体前交叉的动作

绘制人物双臂在体前交叉的动作时，注意胳膊上方的面和胳膊下方的面都是椭圆状。

找胳膊肘的位置时，可以腰部为参照。





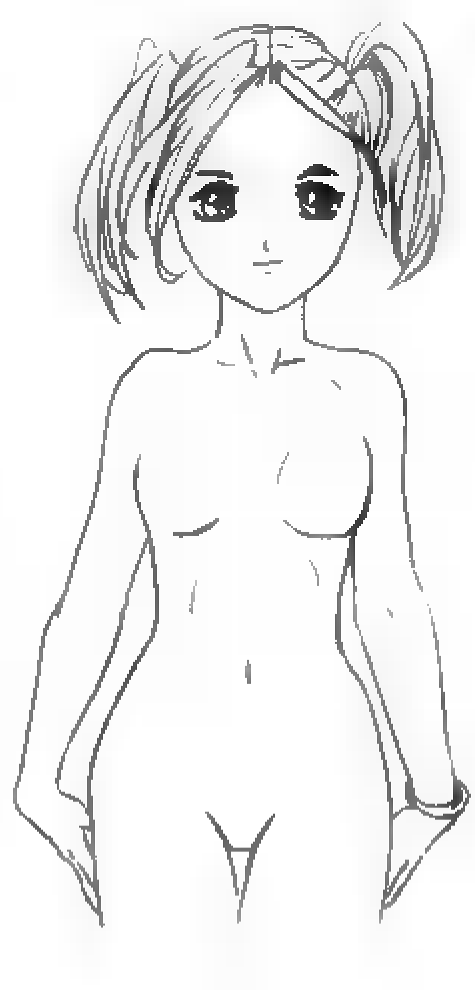


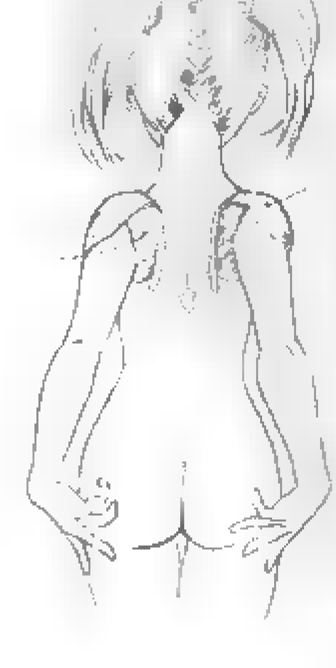
双臂向体后拉伸的动作

表现背面人体的手臂时，需要注意相连的双臂和臂下曲线的准确度，让手臂接于肩膀上部，同时将三角肌的外形表现出来。

当胳膊向后拉伸时，肩胛骨都会向脊椎骨靠近。当胳膊向前拉伸时，肩胛骨会远离脊椎骨。







手臂向体侧抬起弯曲的动作正面





在一般情况下，手臂的轮廓线要画得平缓圆润，应注意适当添加上臂和前臂的肌肉线条。

当胳膊肘扭向外面时，前臂会相应上抬，手臂线条变成明显的上曲线。

手臂向体侧抬起弯曲的动作背面





手臂向各个方向做旋转动作时，带动手臂肌肉、骨骼的转动，表现为扭曲和移位。这些变化在手臂外轮廓上能明显地体现出来。

画出手臂上主要凸起的肌肉线条，不仅能表现出手臂的立体感，还能准确地体现出手臂的扭转方向。

双臂交叉于脑后的动作正面





人物双臂呈现硬直的圆筒状，并连接在胸腔桶状体上面，这样的形体动作看上去通常比较僵硬。肘部应作为两个圆筒的相接部位来处理，画出胳膊肘弯曲时产生的肉褶曲线。

双臂向前抬起平举的动作侧面



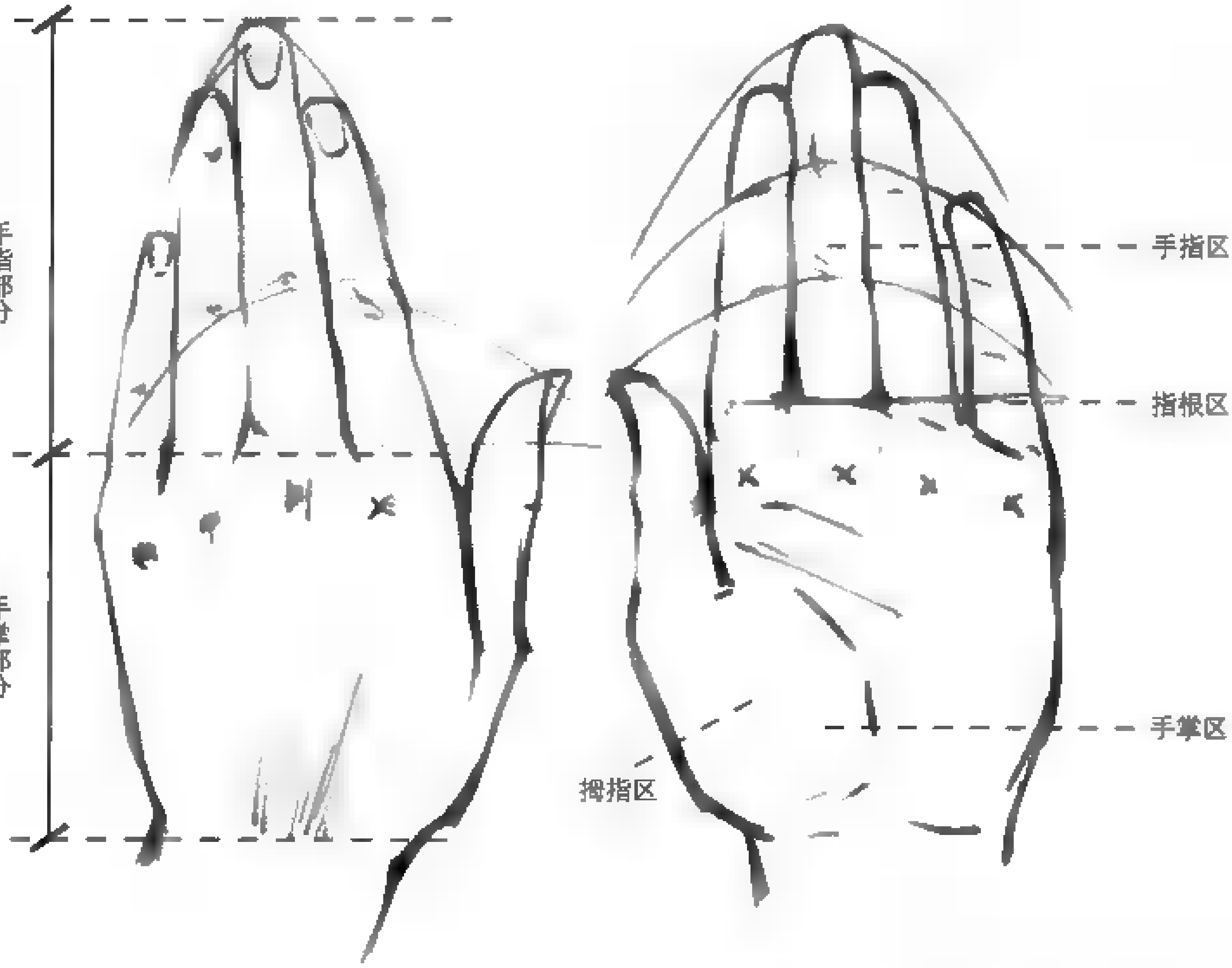


手腕的各种动作直接关系到手臂肌肉的拉伸和收缩，手臂肌肉的状态又直接关系到手臂外轮廓的曲线变化与弯曲程度。

在绘制这个动作的时候，要先考虑手腕的动作带动手臂肌肉的变化。

手部形体绘制

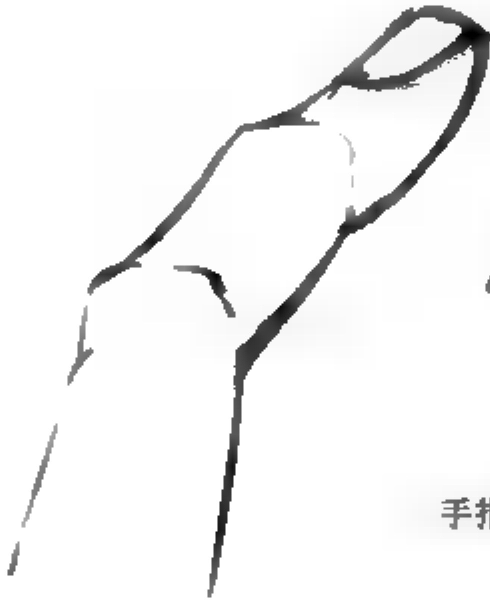
手是由一根一根可以独立运动的手指组成的，是人体中接触物体最多的部分。在绘制漫画人物时，不必非常细致地表现出手部的明暗结构，但是需要明确地表达形体动作。



在绘制手部轮廓的时候，为了便于准确掌握形体，可将手掌分为上图所示 4 个区域。先画出手部的大致形体和基本结构分区，再在区域内慢慢细化手部。



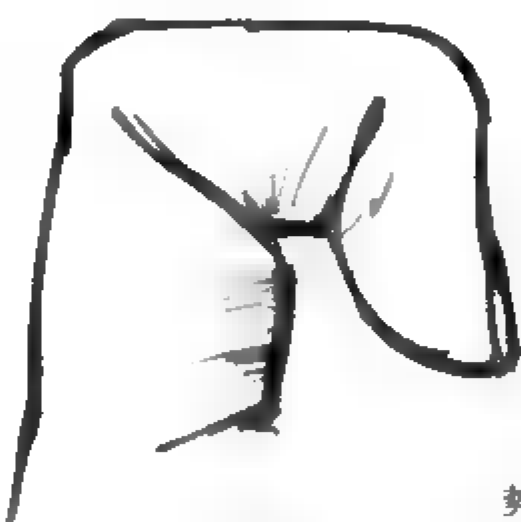
人物手部是由杆形指节和球形指关节构成，这些骨骼上下起伏，呈波浪形涌向指关节。







手指是"圆筒"状的，在绘制时应注意表现出手指的体积感。







人物的手指是很灵活的，随着手的动势、角度的不同，手指的形状也应该有所区别。

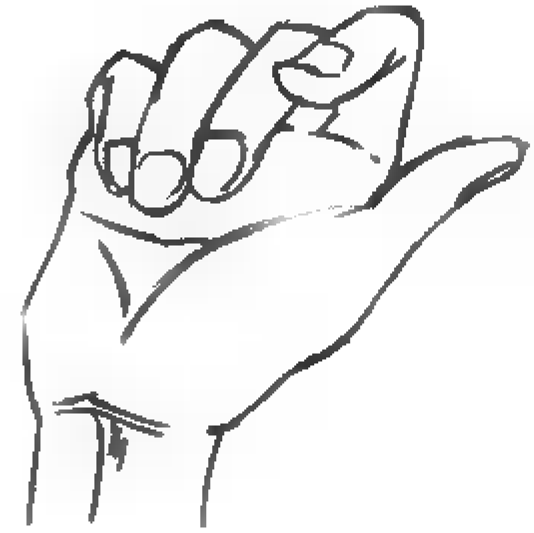






[redacted]





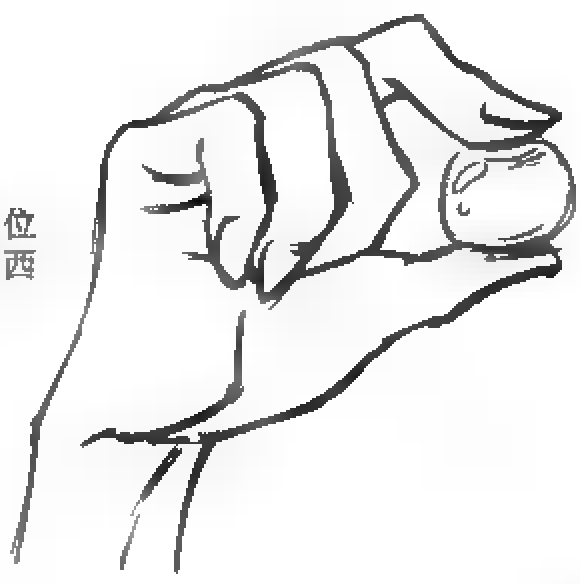
注意指关节的透视，强调手指肚的部分。

手心朝上时，注意表现出内扣指甲处的手指粗细，以及手掌部分的厚度。





手拿东西时，手指的关节部位要适当弯曲，还需特别强调握东西的手指的外轮廓线。





手指用力抓地时，手掌发生相应的形变，手腕处也因为力的作用造成筋腱突起。



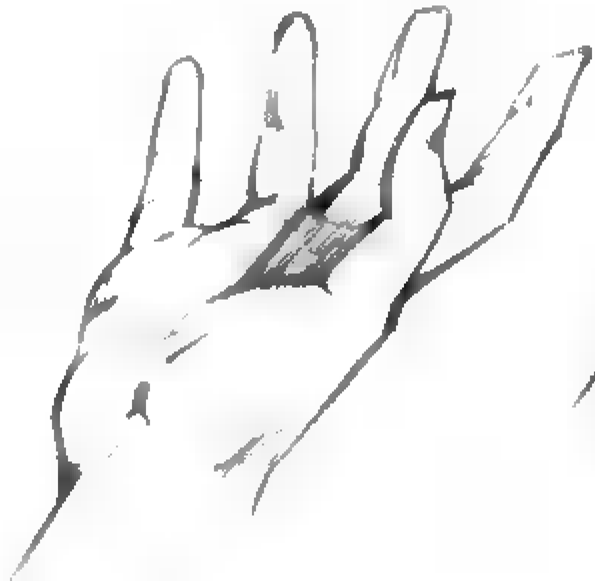




在绘制手部形体时，应首先确定关节的位置与手指的粗细，然后进行深入的描绘。



用较硬的线条绘制手的背部，以表现出骨骼的硬度。用较软的线条绘制手心的部分，以表现出柔软的质感。







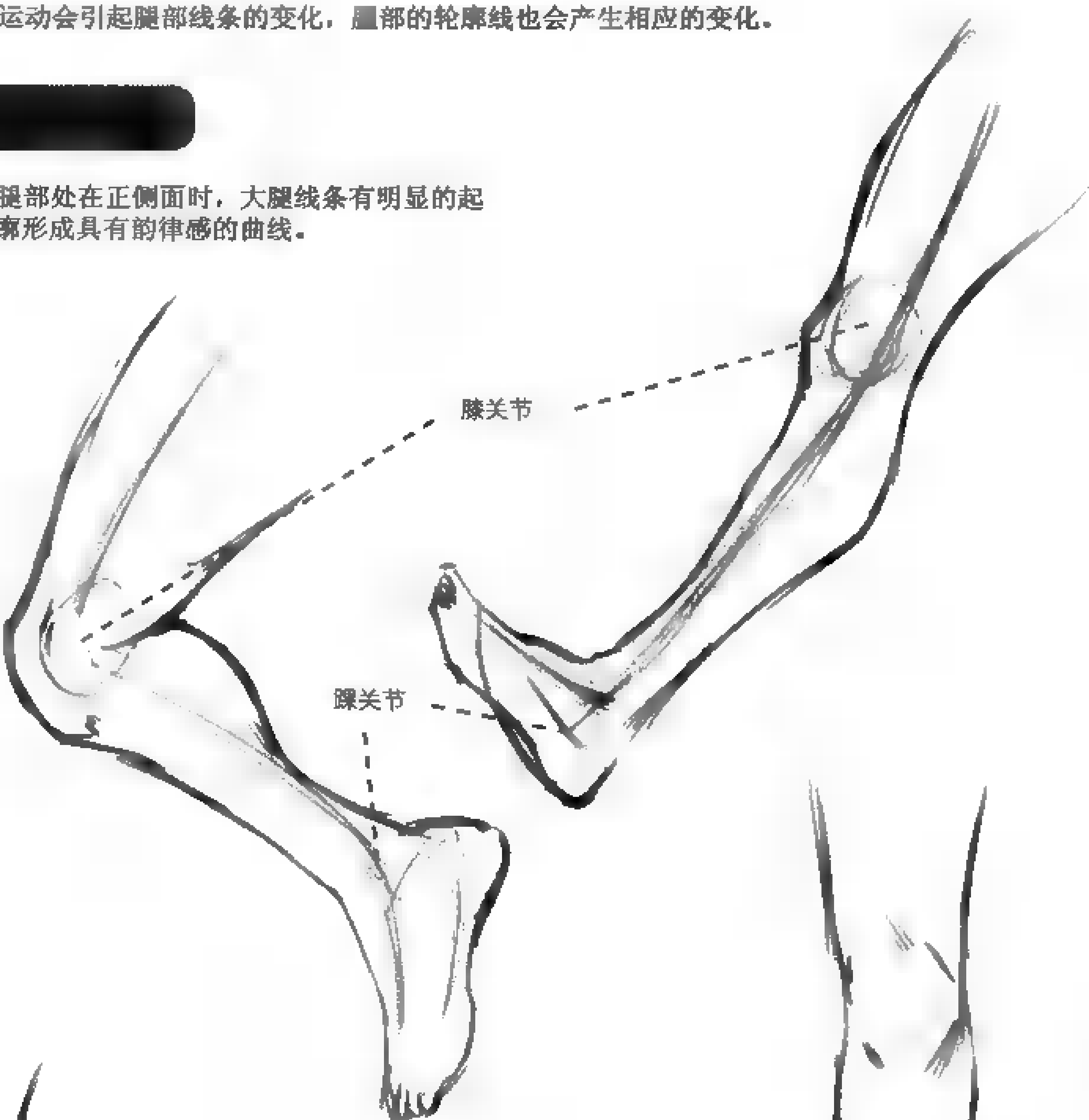
通常情况下，女性的手指较为纤细，关节不突出，指甲略长；男性的手掌较为宽厚，手指粗壮，关节明显。

腿部形体绘制

腿部的运动会引起腿部线条的变化，[redacted]部的轮廓线也会产生相应的变化。

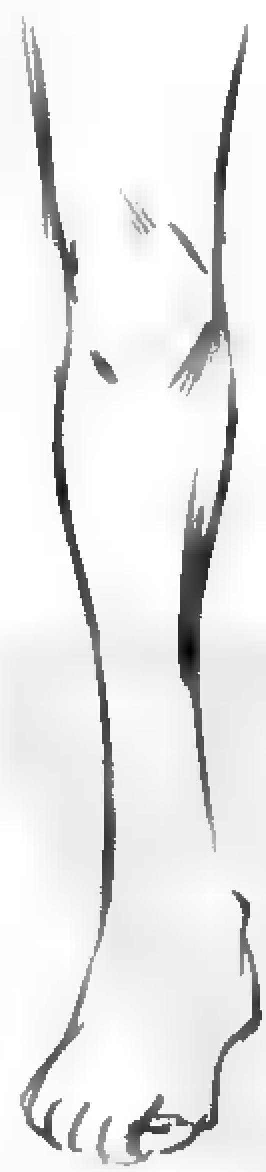
[redacted]

当人[redacted]腿部处在正侧面时，大腿线条有明显的起伏，腿部轮廓形成具有韵律感的曲线。



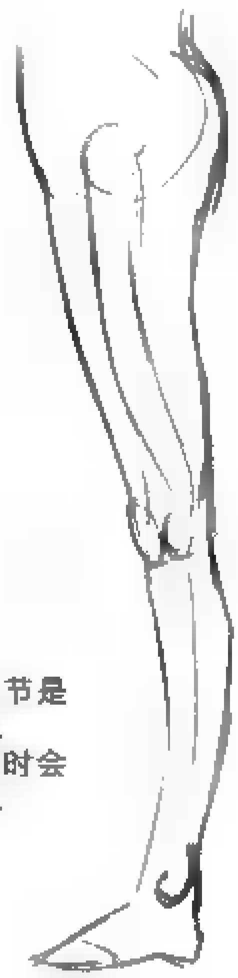


在绘制腿部形体时，应考虑到腿部的体积感，以及腿部旋转引发的外侧轮廓变化。



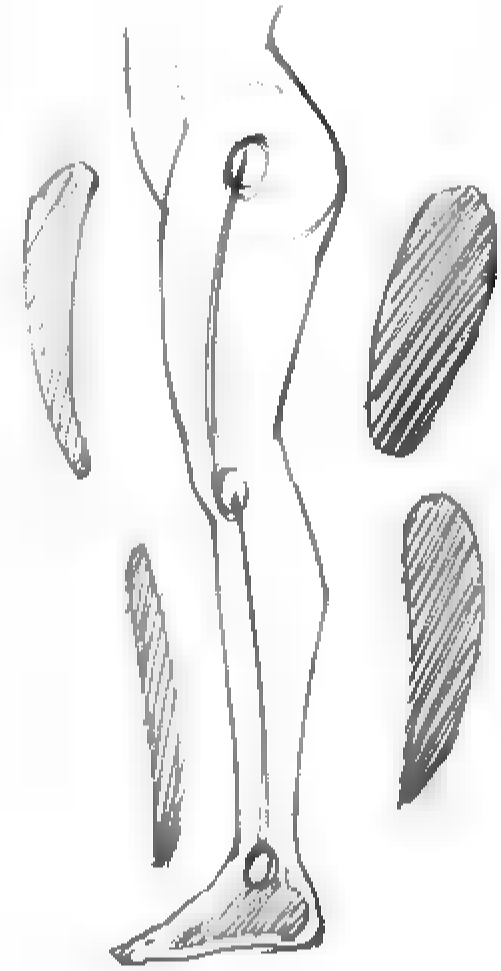
注意腿部弯曲的各个关节。它们分别如下。

髋关节——躯干与大腿的旋转轴；
膝关节——大腿与小腿的旋转轴；
踝关节——小腿与脚部的旋转轴。



大腿根部关节是最初发力的部位。
腿部在运动时会与腰部产生关联。









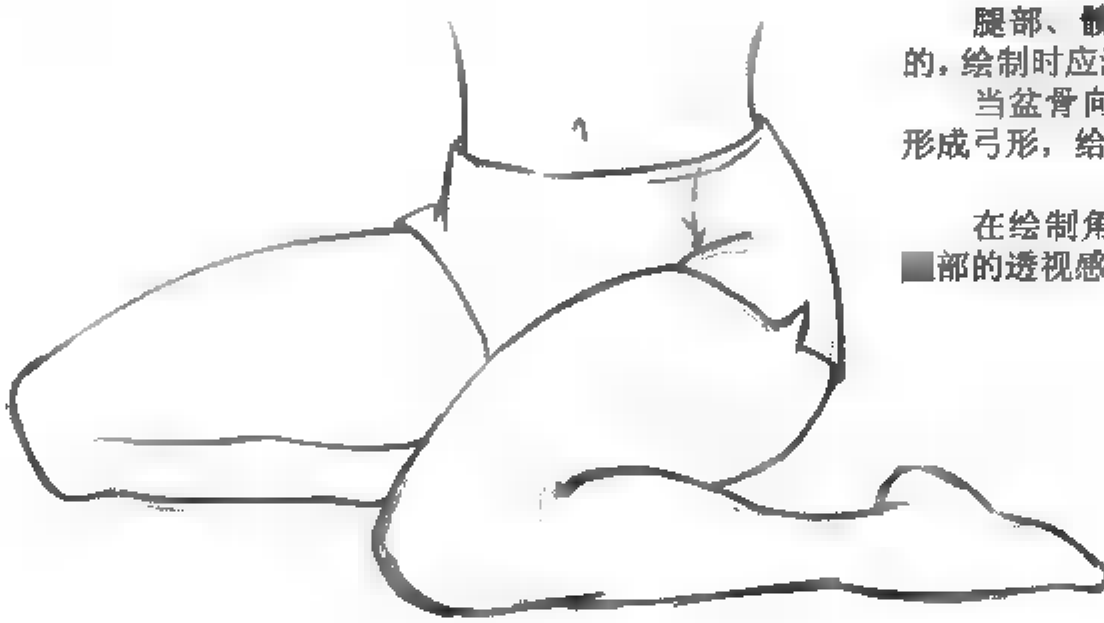
蜷缩身体时，腿部的髋关节和膝关节会产生巨大的扭动，大腿正面的肌肉线条会十分清晰，而小腿后侧的肌肉受到大腿的挤压，则没有那么明显。



两腿交叠，一条腿伸直，另一条腿的膝关节自然弯曲，这时肌肉的线条没有紧张时那么明显。

一般女孩的平躺姿势会出现这样放松的腿部。

跪坐时，大腿根部会相对较粗，小腿显示的面积比较少，主要的绘制对象就是大腿。



腿部、髋关节和腰部的动作是一起联动的，绘制时应注意腰部和盆骨的转动与倾斜。

当盆骨向前倾斜时，腰部为了保持平衡形成弓形，给人挺胸的感觉。

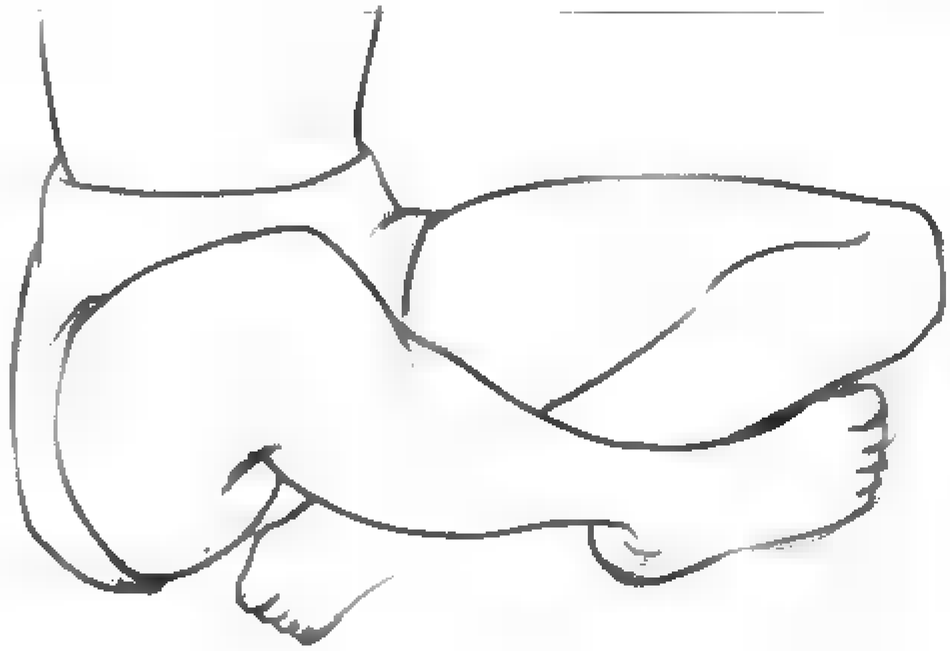
在绘制角色的这个动作时，应注意把握[redacted]部的透视感，理解透视在视觉中的规律。

根据骨点之间的位置构建出人物的姿态，注意盆腔的体积感、[redacted]部的柱状形体及腰部的曲线。

在绘制腿部线条时，要明白前方肌肉与后方肌肉相互间的遮挡和覆盖关系，以便准确绘制出腿[redacted]的轮廓线。

此外，还需注意脚部的体积感和脚趾的透视关系。虽然脚[redacted]的体积并不大，但是在表现空间和方向感时起到了重要的作用。





双[redacted]的不同朝向表现出了画面的空间感。

要准确表现出不同朝向、不同空间的双腿，[redacted]需要我们平时多观察，对人物腿部结构有所了解。

当盆骨向后倾斜时，腰部自然“猫”起，给人含胸的感觉。

在画面上用简练的线条勾勒出人物的造型态势，要注意人物左右平衡的关系。

最初的轮廓主要解决人体比例和构图的问题，注意把人体看成是一个形态动势连贯的整体。





在人物动势的基础上，确定其发型、服装、饰品等。

这一步可以修正上一步的错误，让人体的姿态更加准确，肢体之间的遮挡关系更加合理。



提炼轮廓线，利用橡皮等修改工具将形体具体化、精致化。将人物四肢、五官等部分清晰化，完善线稿。

画出人物腿部的柱状形体特征，注意人物腰部带动骨盆的扭转关系。人物的重心应该在膝盖部位。



适当给人物添加明暗变化，通过自己的表现手法使画面产生立体的效果。

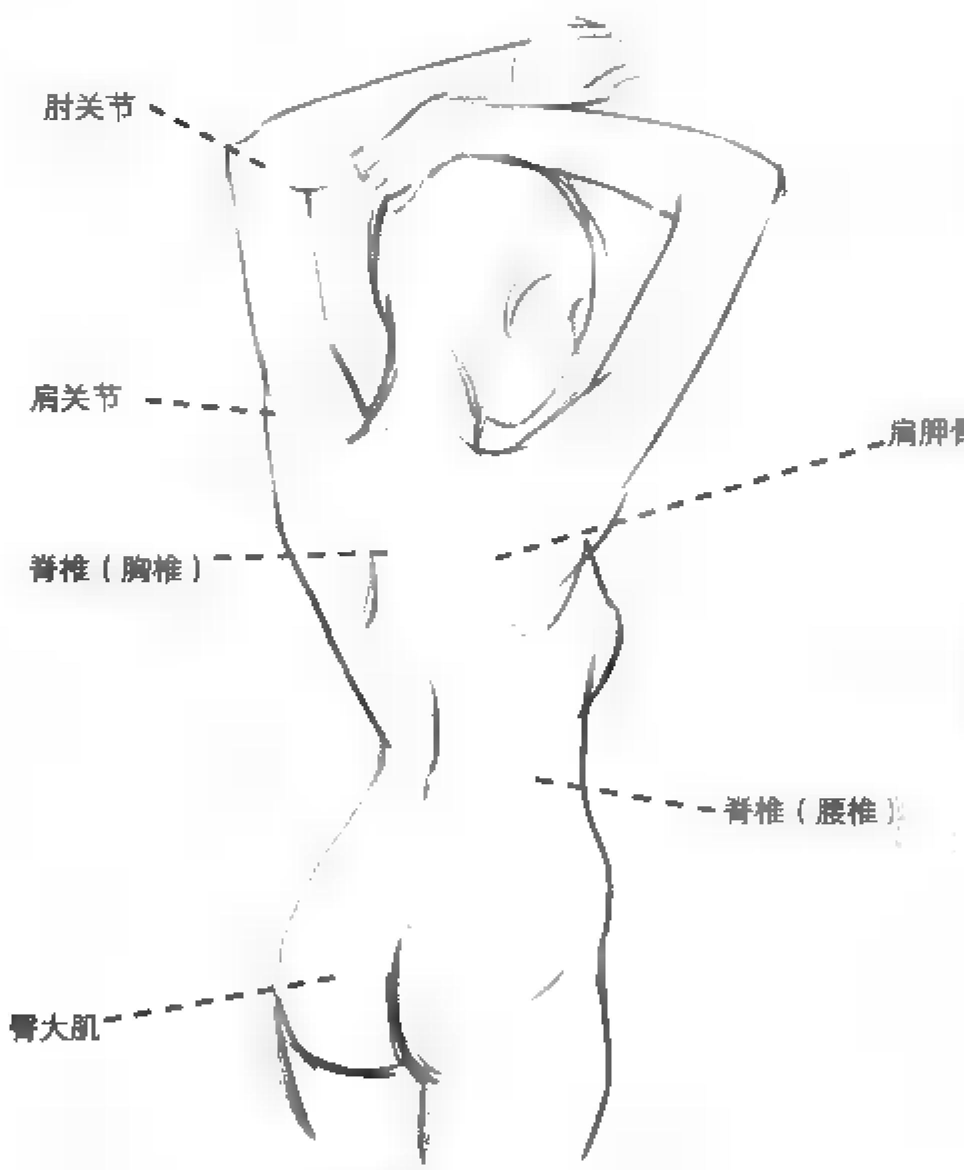
在绘制阴影时，应当注意光源的统一。

衣纹对画面的表现力有十分重要的作用，它不仅能体现衣服的质感、厚度，还能反映出人体的动势。

躯干形体绘制

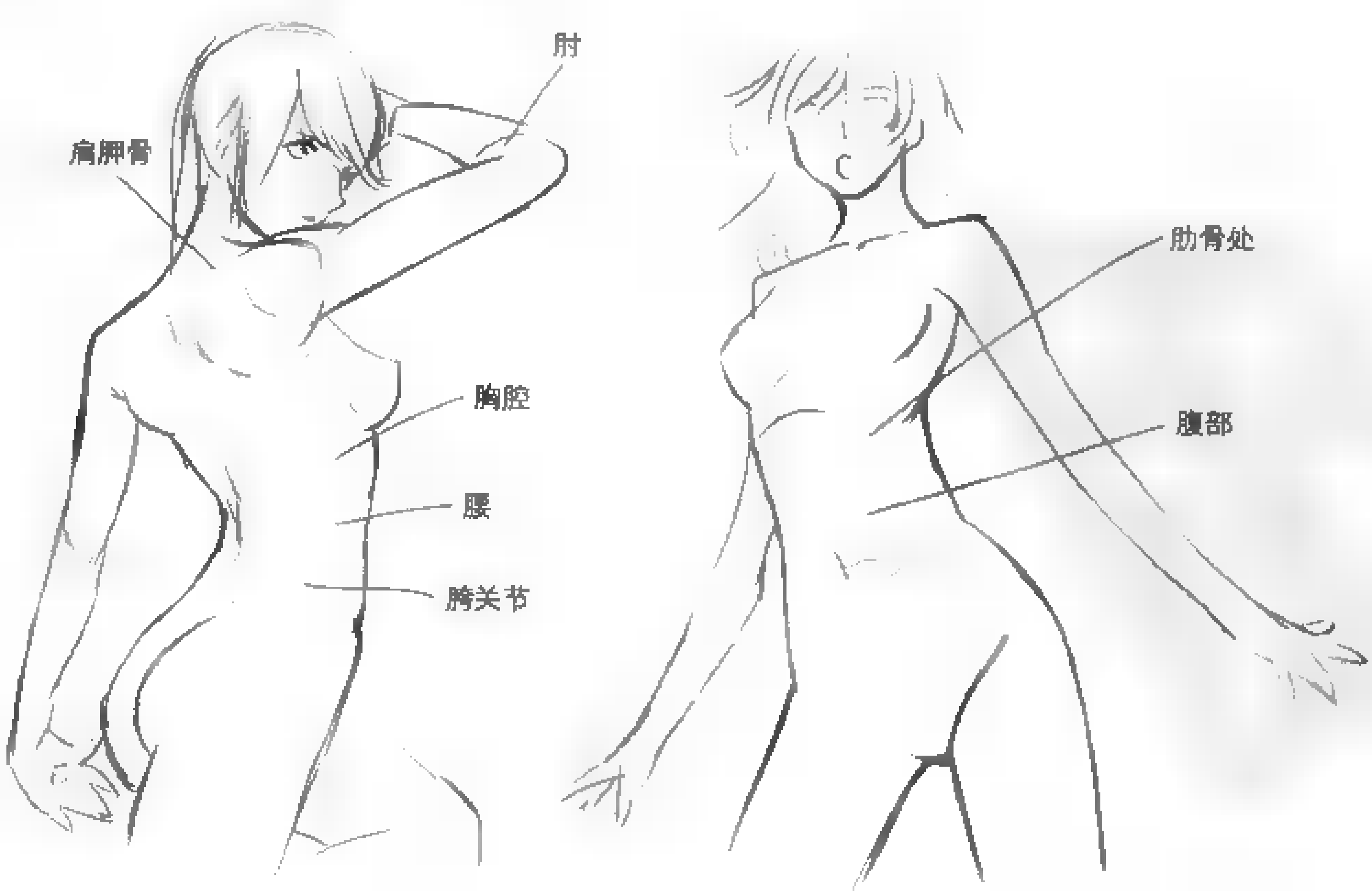
了解身体主要部分的名称及关键的位置是绘制人体前首先要掌握的知识点。

如[redacted]把[redacted]干分成几个独立的体块来处[redacted]，就可以画出它们的各种运动状态。若以躯体基本块面来归拢，能够清楚地看[redacted]它们的准确方位，以及它们是如何与其他形体相连的。



身体基本分为头部、躯干、手臂，以及腿部 4 个部分，然后再以关节为“结点”进一步细分。整个身体的比例由头、身、腿的长度关系来确定。

以躯干的最下端为界，把整个身体分为上半身和下半身两个部分。



头部、颈部和肩膀 3 者之间的关系不可忽视，在画面中展示人物面部的同时，这 3 者之间的关系可以体现出不一样的动感。



人物肩部正面图

在直面前方时，人物面部和身体的正中线在一条直线上，肩线是水平的。

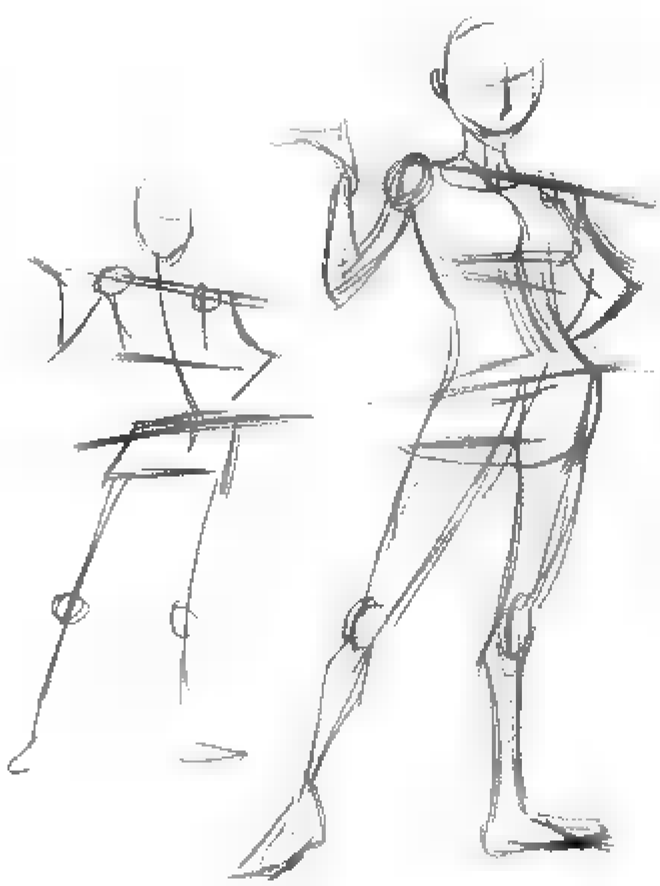
为纤细的脖子画出向内收的曲线。画的时候注意锁骨和肩膀是相连的。



人物肩部侧面图

脖子是带有一定倾斜角度的，在绘制时需要拿捏好倾斜的角度，否则姿势会变得难看。

头部和脖子的衔接处，以头部侧面中心线为基准来画。



人物向左侧倾斜

先抓住身体的形态，然后找准人物四肢的比例。

注意左右侧的肩部。向上抬起的胳膊与搭在腰部的胳膊，和人物胸部相连接的部分线条是有区别的。

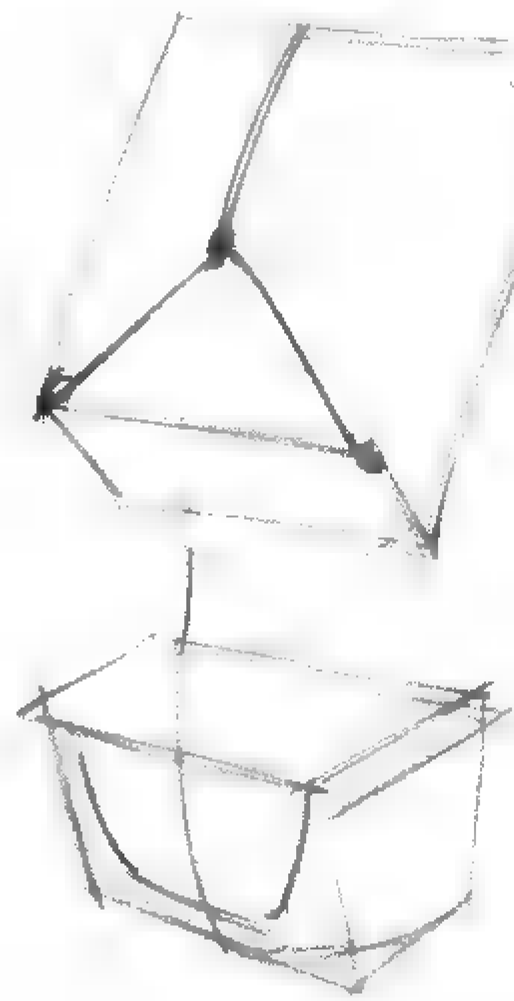


人物向右侧倾斜

确定人物肩部和臀部的位置。绘制轮廓时，注意股关节和肩关节的宽。

人物肩膀上提时，胸部因为胳膊的带动也发生了变化。抬起一只胳膊的时候，肩线会倾斜，腰部的最高点连线也会倾斜。

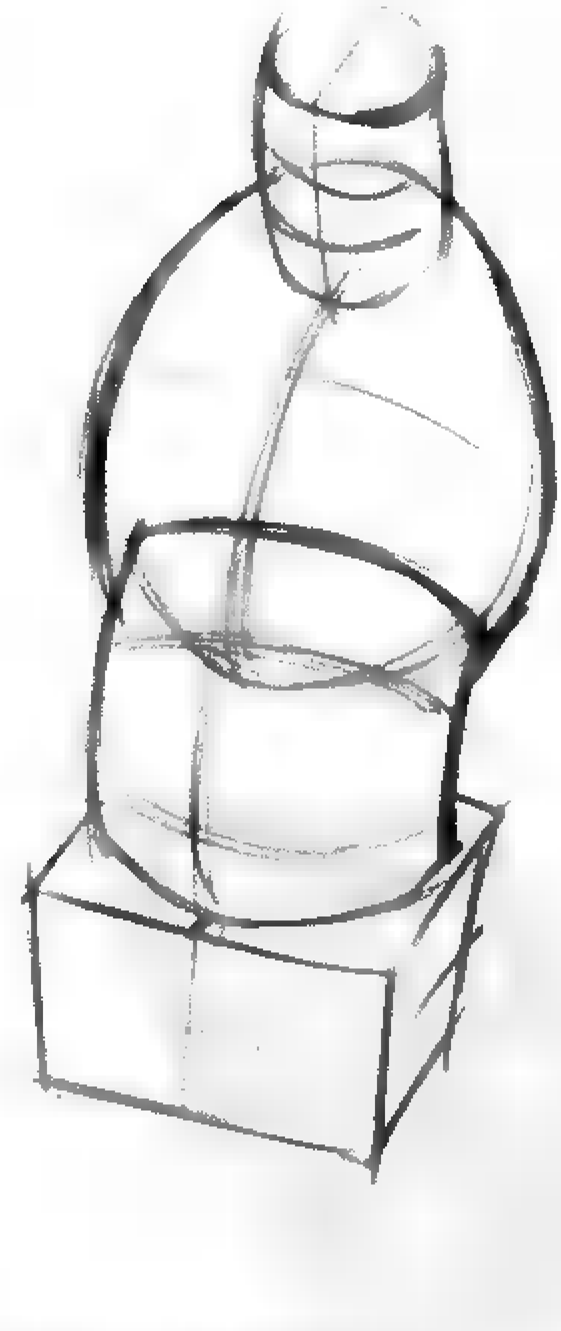
人的身体可大致分为基本不会发生形变的胸腔、腰部与胯部区域，以及可变形的四肢等。其中，腰部与胯部是连接上半身和四肢的重要部分，是把握人物身体动态的关键因素。



斜侧面是很常见，也是很重要的角度。处于这种角度时，中心线和脊椎线都不能很明显地体现出来。在绘制时，可先确定肩部的位置，然后再把握身体扭转的幅度。

腰部连接胸腔和盆腔，上半身的扭动多是因为腰部的扭动而产生的。

如果腰部并没有扭转，可以将肩部、胸部、腰部与胯部的横向大形线处理成互相平行的状态。

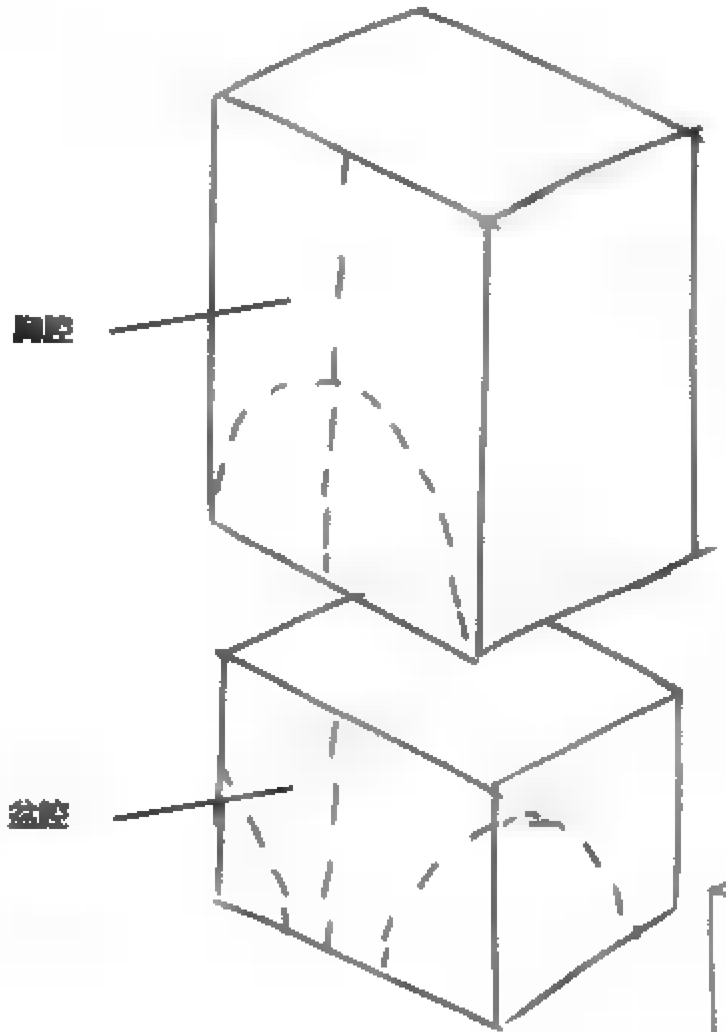


男性躯干的中心线与脊椎线和女性相比没有明显的“S”形，除了要注意人体本身的比例关系以外，还应适当地绘制出关键部分的肌肉线条，以表现男性躯干的结实感。

女性的躯干多有“S”型的曲线，同时肩部没有结实的肌肉，在绘制时多以流畅的线条表现女性的柔弱之感。

躯干是连接头部、手臂和腿部的重要人体组成部分，在绘制人物时，如果想要表现人物的立体感和存在感，那么塑造躯干的立体效果是十分必要的。很多初学者都认为只要画出简单的阴影就可以了，但实际上还需要了解躯干的三维结构，掌握颈部、四肢与躯干的连接位置、大小、形状等知识，才能够真正塑造出一个具有立体感的人体形象。

在支撑躯干的各部分结构中，最为重要的就是胸腔和盆腔两部分，下面来详细介绍这两部分的三维形体结构。

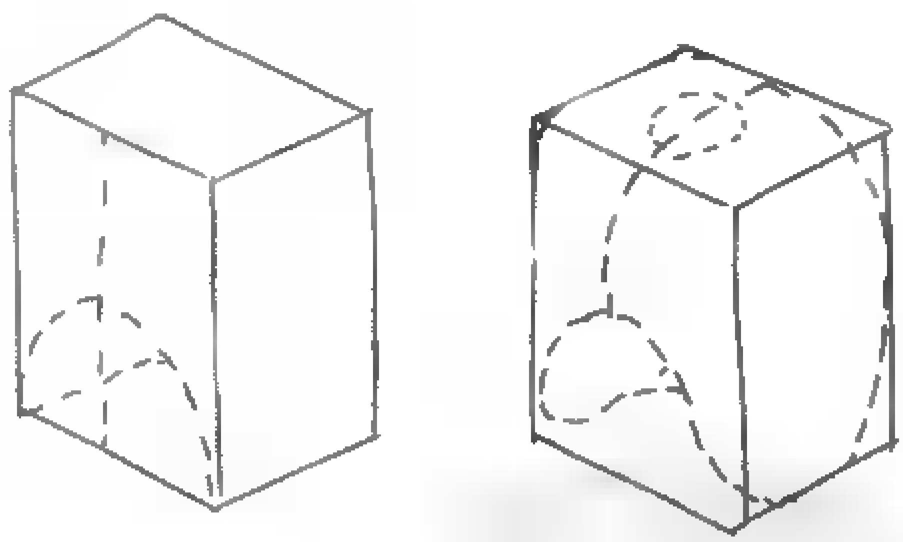


人的形体结构是比较复杂的，有着立方体与曲线体的综合特征。在视觉中，体现人体基本结构和结构变化因素都需要利用透视原理，诸如人的高度与视角的关系、比例与透视的关系、基本形与透视关系、对称因素与透视关系等。

在绘制人物躯干时，可以将人体看成一个长方体，也就是说人体不同角度的透视也就是长方体角度的透视。

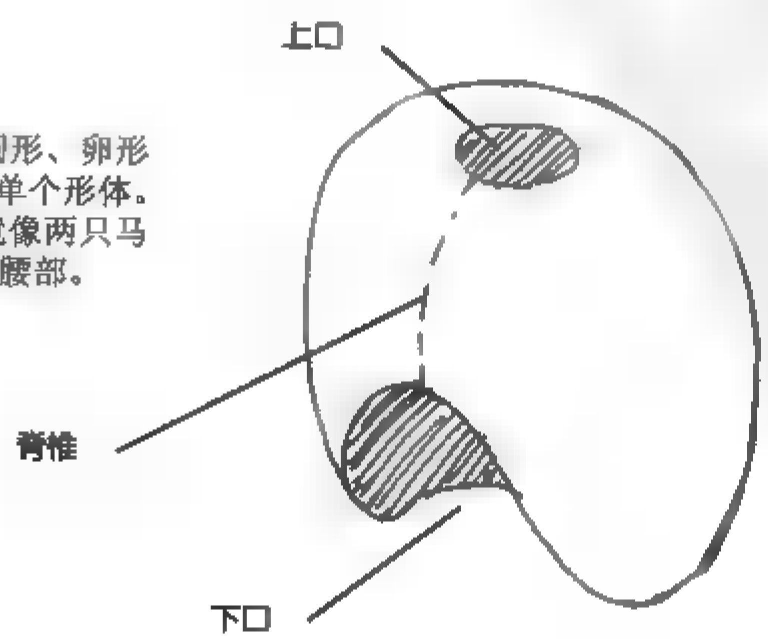
头部、胸腔和盆腔是人体中 3 个主要的体块，它们本身是不能活动的，把这 3 部分连接在一起的是颈椎和腰椎。

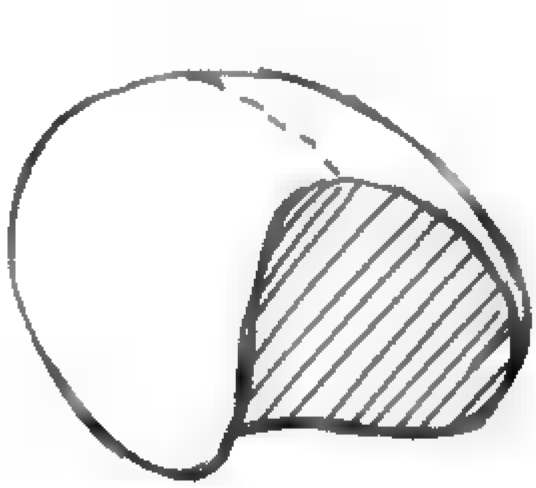
其中胸腔约为 1/4 头长，盆腔约为 3/4 头长。



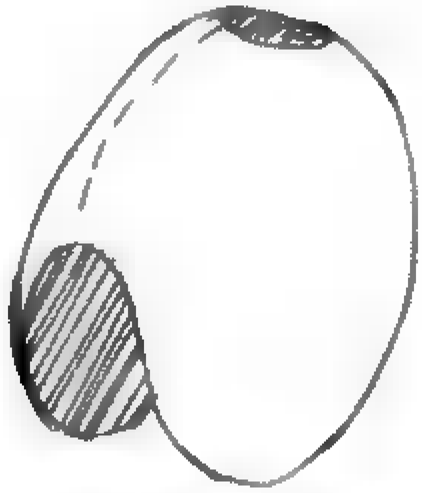
胸腔的三维形体

笼状的胸腔属于卵圆形（包括圆形、卵形和球形）体。它是整个身体中最大的单个形体。从正面看它起伏不同的外表，上下就像两只马蹄铁，其中上口连接颈部，下口连接腰部。

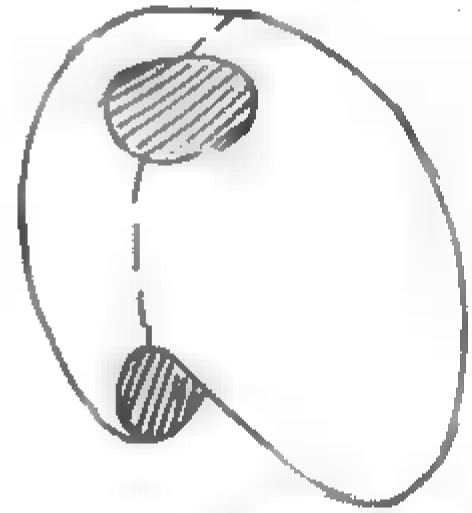




胸腔的底部是连接腰部的位置，是凹进去的形状，通常在绘制人物后仰状态时需要考虑这一形体的立体效果。

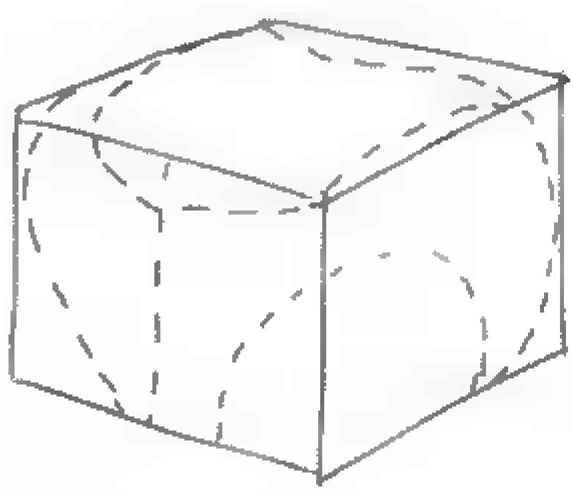


胸腔的侧面是与手臂相连的位置，由于颈椎和腰椎是穿过胸腔的骨骼，因此需要画出开口位置，而手臂并不与胸腔直接联系，所以没有具体的标识，但绘制这一角度的胸腔时必须考虑到周围的组织。



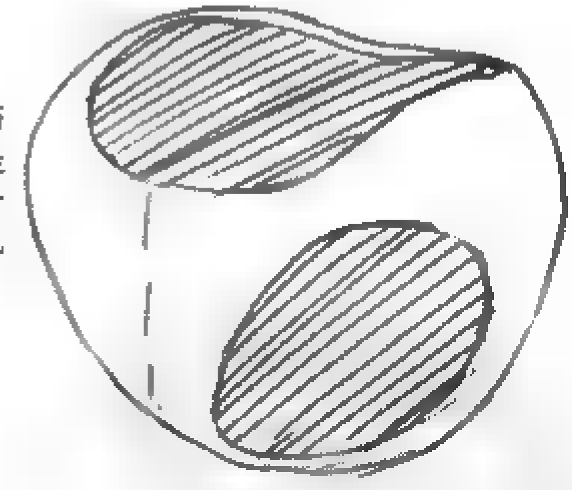
胸腔的顶部是连接颈部的位置，是绘制俯视角度时要考虑[redacted]的三维效果，通常是从正面或背面正上方的角度来画，需要考虑其透视关系，即头部最大，到脚尖处越来越小，头部大，肩膀也大，与脚比起来手略长略大。

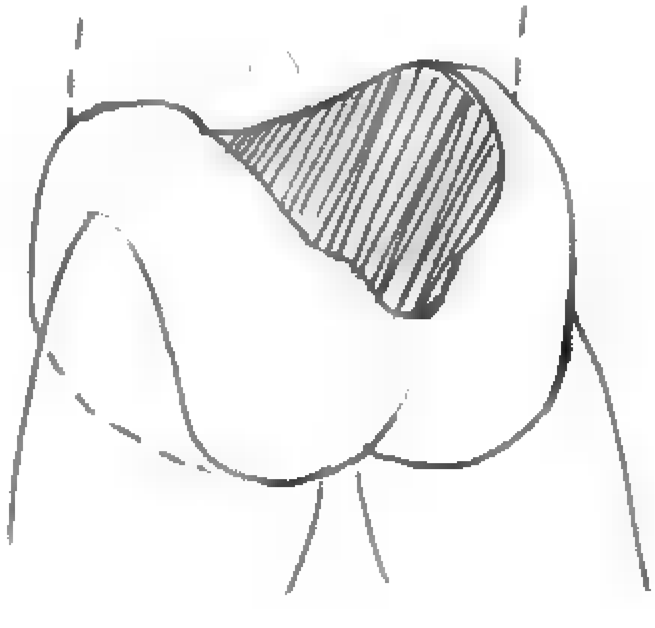
盆腔的三维形体



人体可分解为许多体块，诸如头、胸、骨盆、大腿、小腿、上臂、下臂等，都有一定的基本形，并由连动轴（关节、脊柱）进行连接，这些轴是活动的因素，体块在肌肉的作用下，通过[redacted]的扭转，可以改变彼此的方位关系，影响整个人体的透视变化。

躯干下部分的骨盆块常呈楔状，与胸腔桶状体形成了鲜明的对比。骨盆是人体中仅次于胸腔的第二大体块，这个楔状体上窄下宽，由逐渐缩小的腰腹肌肉群衔接到胸腔桶状体下面。





以支重的一[redacted]为准，画出人物运动趋势，以表明身体的总的倾向。理解头部、胸部和骨盆部三大体块的倾斜度和透视变化，要在复杂变化的动作中抓住要领，通过它们之间的变化规律来掌握人体运动的基本规律（走、跑、跳、站、坐）。





人物朝向的变化是从上半身开始的。从腰部的扭转开始，带动着胯骨一起转动。

抬起手臂的一侧背部拉伸，腰部没有褶皱，躯体的一侧腰部出现褶皱。



大幅弯曲的重点部位是胯部，人体脊椎本身是不可能剧烈弯曲的，腰部也不可能形成折角。

在处理腰部与胯骨区域的拉伸和收缩时，若人物的动作幅度较大，则应从大腿关节处开始产生连续性的运动。

人在站不稳的情况下，会努力地保持平衡，腿部的肌肉自然用力收紧。

在女性人物身体的绘制过程中，要将腰部画得比较纤细，而不要像男性人物那样处理成一个大块。



以腰部为中心，轻微后仰并扭转身体。上身的后仰还要依靠胯部的变化。

朝向的变化从上半身开始，人物脊椎到臀部的线呈波浪形弯曲。





胯部扭转幅度较大，脊柱呈“S”形。

虽然胸部已经基本接近正侧面，但依然能看到脊椎和背部。

腰部、肩部和头部联动构成身体扭转的动作。肩膀打开，扭转的起点是腰部，盆骨的朝向也随之变化。

脊椎连接着头部、腰部与胯部，贯穿整个身体。脊椎支撑着整个人体，人物全身的动作都是以脊椎为中心展开的。在处理人物腰部与胯部的运动关系时，要有意识地以脊椎为中心线来作画。



上半身弯曲时，整个躯干呈现蜷缩状态。

右侧胳膊上举，右侧腰部自然拉伸。

人体背部仰起，大腿根部线条自然也变得明显。

绘制躺姿时，不要因为特殊的视角而忽略人物的头身比。身体的平衡感和肢体动作的协调性是以准确的人体比例为基础的。

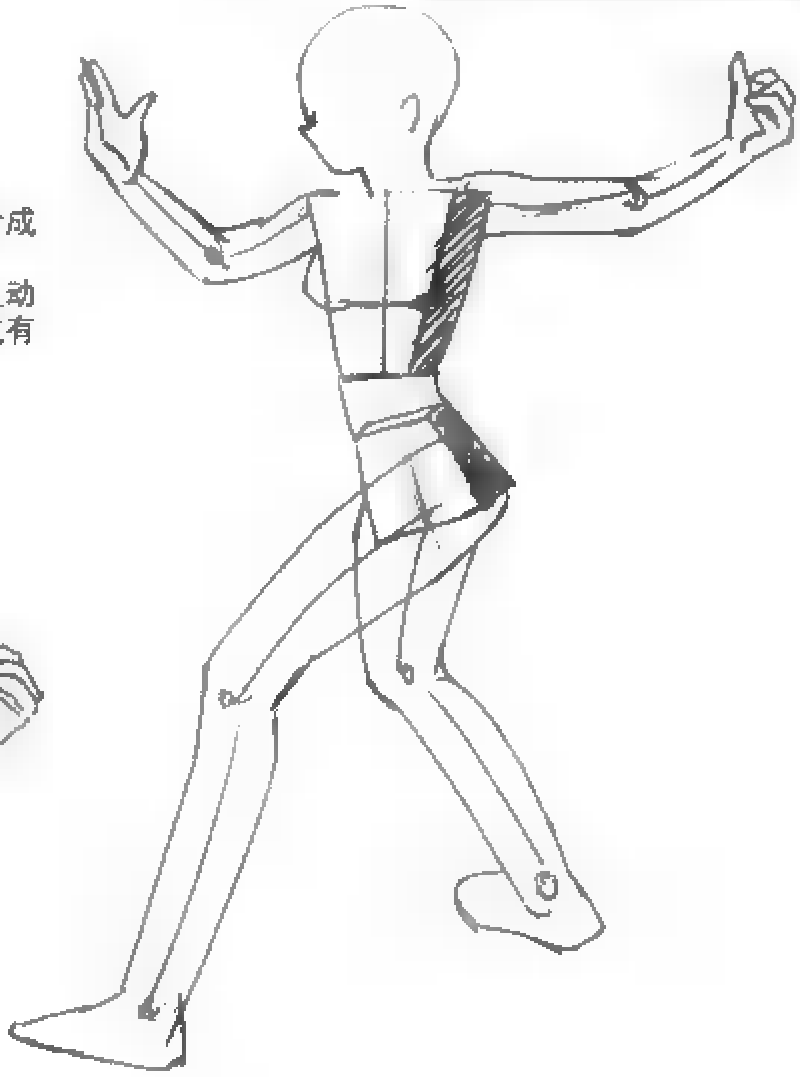


人物平躺时，腰腹部肌肉拉伸，肋骨会浮现出来，髋骨也会相应凸出。

人物的躺姿是一种比较难画的姿势，需要创作者有很强的造型能力。仰视的视角，视野比较宽广，人物有一种膨胀感。

绘制躺姿时应注意头发的蓬松感，营造一种发丝被挤压后，凌乱无序的真实感。

投掷姿势的绘制



我们可以将人物的胸腔和盆腔近似看成长方体，在腰部稍稍有所收缩。

先画出人物胸腔和盆腔[redacted]，以及动势，四肢用球棍来标示出位置，再连接成有体积感的肢体。



人物有“S”形的动势，通过前面胸腔、[redacted]腔的示意图，把这条动势线画出来，有助于找到重心，使人物的动作自然舒服。

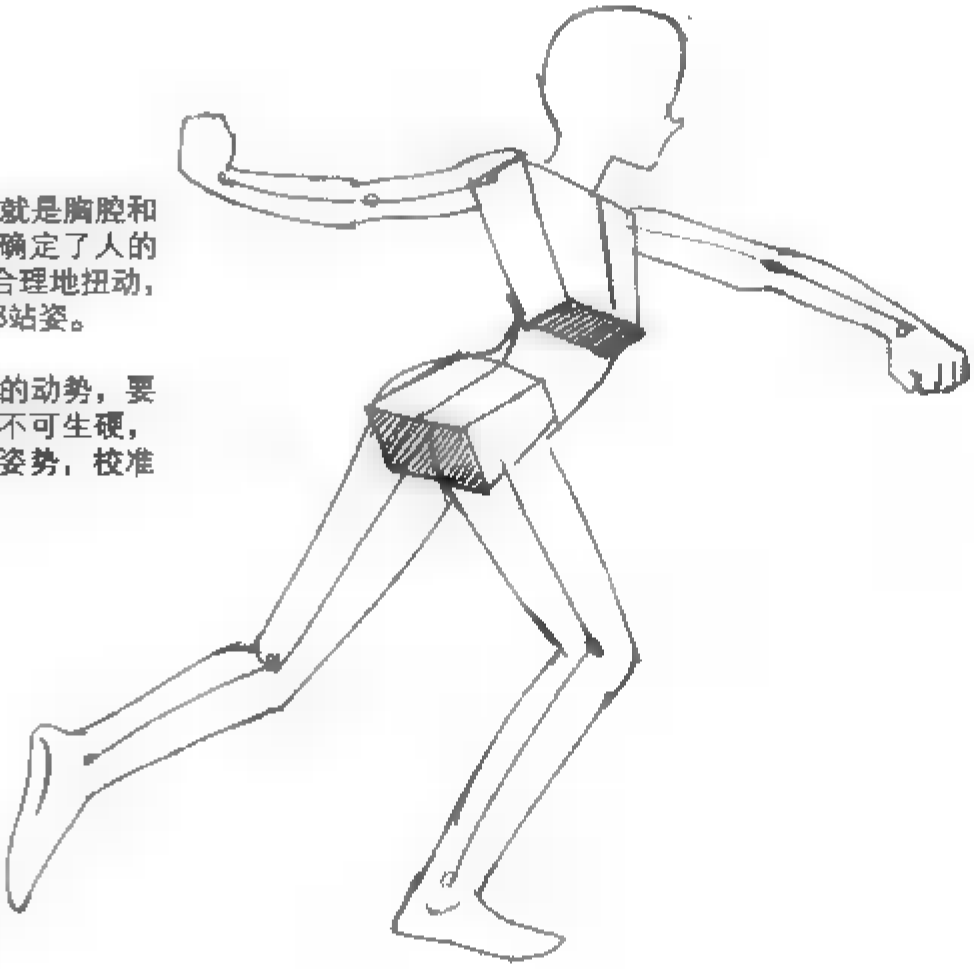
这时可以添加人物的五官表情，由于人物为女性，要画出胸部的位置。



最后给人物添加衣服和道具，要注意这是运动中一个瞬间的姿势，衣服要有惯性地[redacted]动，不可死板地下垂。

绘制人物动态姿势很重要的就是胸腔和盆腔的相对位置，相对位置不仅确定了人的重心位置，还影响到四肢的动作，合理地扭动，这样会产生平衡的手臂动作与腿部站姿。

首先，同样是确定胸腔盆腔的动势，要把整个人物的动作画出来，动作不可生硬，要流畅自然。可以通过模特实际姿势，校准画面的姿态。





其次同样是添加头部细节，为了体现人物的干练，头发扎成了马尾辫。这个动作腰部的扭动比较厉害，不要忘了交代腰部的厚度，线条不要生硬死板。



最后，画上衣服，这时身体上肌肉的变化就体现在轻薄的服饰上了，这时的褶皱都是由于身体的变化产生的，要注意这些褶皱的走向，不可随意乱画。

形体动作绘制

生动的动态与呆滞的动态，其区别往往在于头部、胸腔、腰部与胯部 3 个部分轴线的倾斜和转动幅度的大小。

要使塑造的人体有生气，就必须避免头部、胸腔、腰部与胯部这 3 个部分的轴线相互平行和呈一条直线的形状。



打开的身体，表现出在惊恐还未达到昏倒程度时，一种混乱状态下的惊恐。

人物上身后仰，并大大张开双臂，表现出相当程度的惊讶。

由于过强的打击而使身体硬起来，并在僵直的身体上添加快要倒下去的动势。在这之后，一般都是人物昏厥过去的情景。

难过沮丧时，人的头部是向下的。加上腿部的弯曲，背部的弓起，给人没用精神的感觉。



埋头擦眼泪的动作，明显地传递出角色的难过心情。

下垂的手臂从肩部到指尖都是自然放松的，无力地往下坠，有一种失落感。



前倾的姿势是带有方向性的动作，即使仅仅是姿势的倾斜，也能够表现出愤怒的情绪。

愤怒的心情就是一种把能量向外发散的状态，上仰的头部和耸起的肩膀等都是愤怒的表现。



一般情况下，头发要竖起来，肩膀要画成耸肩，大腿、手臂等都要用力。身体前倾，探出脖子，怒视前方的姿势，都是愤怒表现中所必需的“力量”。

[redacted]

开心兴奋情绪的绘制



描绘出全身轮廓的草图，利用长直线勾勒身体的动势。

绘制人物的跳跃姿态时，要注意四肢与身体的协调性，把握好动作的平衡感。



细致地描绘人物的姿态，利用橡皮等修改工具将形体具体化、精致化。将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

翘起的双脚表现出角色愉悦的心情，靠拢的膝盖又体现出角色娇羞的小女人味。



对线稿整体进行细致的调整，并对头部五官和身体各部分细节进行刻画。

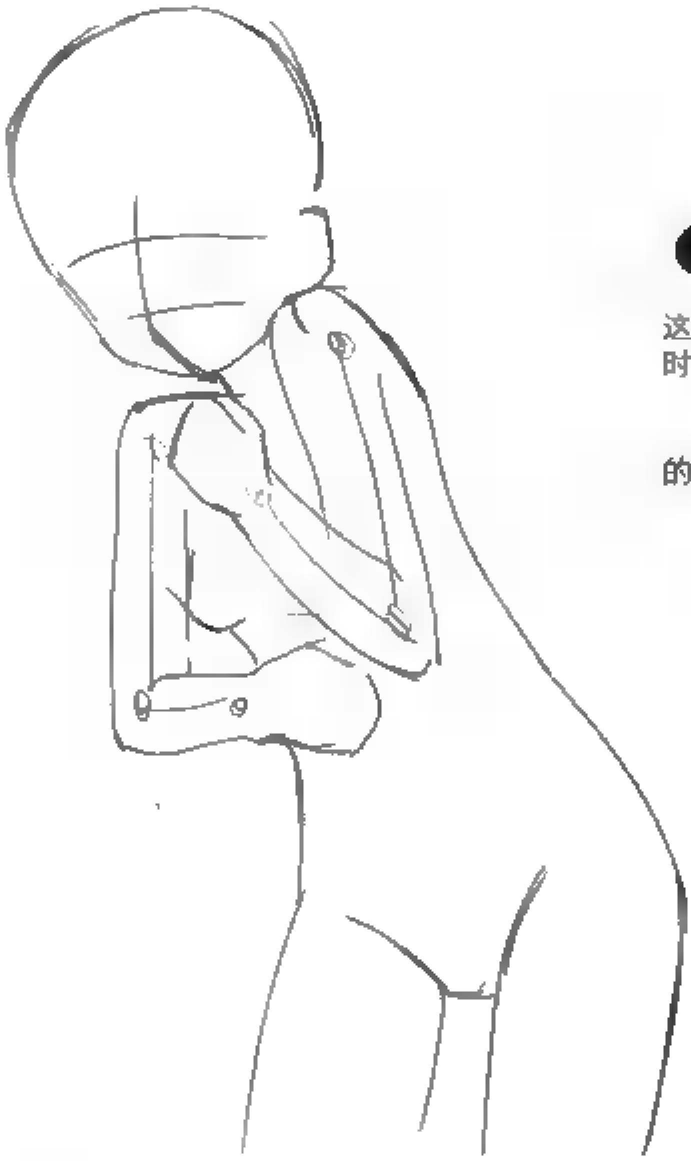
绘制眼睛时要注意高光的位置，高光的位置可以决定眼神的方向。

从头部开始逐步往下进行详细的绘制，饰品的样式、服装的款式、衣纹褶皱的走向等细节都要表达清楚。



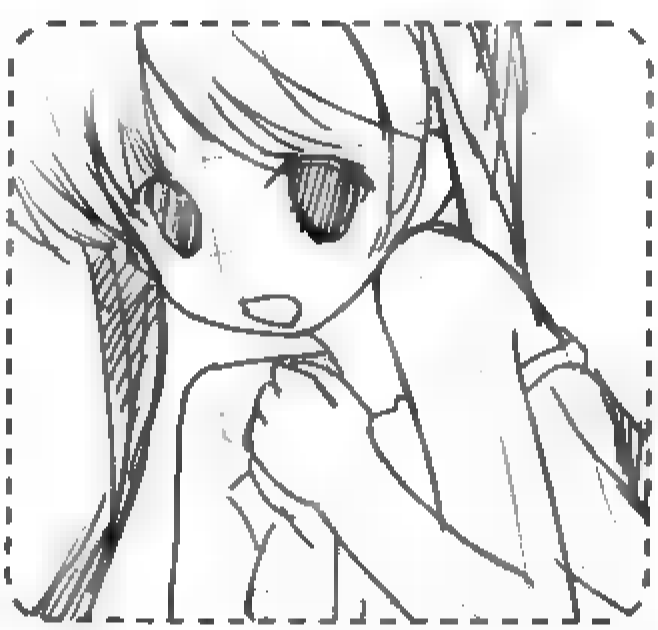
绘制阴影（注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。整体调整画面，完成美少女跳跃姿态的绘制。

人物的四肢随意舒展，头发跟随身体的运动方向飞舞，充分表现出人物愉悦的心情。



在紧张害羞的表现中很常见的就是肩膀向内含的姿势，这时两肩的宽度会缩短，两肩的左右高度也会有变化，同时上肢的动作也有变化。

同样地用长线条表现人物的动势，由于是半身，腿部的形态就不用考虑了。



头颈肩的关系把人物的情绪表达得十分清楚，这也是不断强调这部分重要的原因。

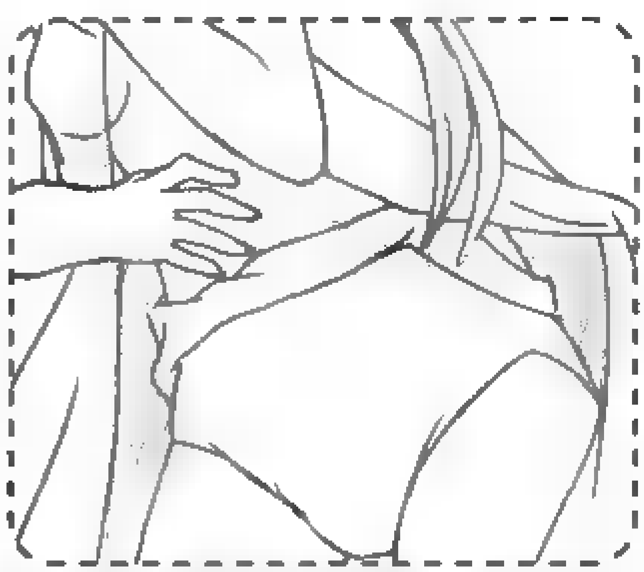


根据前面的草图添加上人物衣服，并且用有节奏的排线大数区分出人物的体积关系。



对线稿继续进行深入的刻画，需要进一步明确人物的五官表情来呼应动作，让整个人物的情趣表现得更清楚明了。

这种质地柔软的衣物要用轻松的长线条一气呵成。不要断断续续，破坏了衣服的完整性。

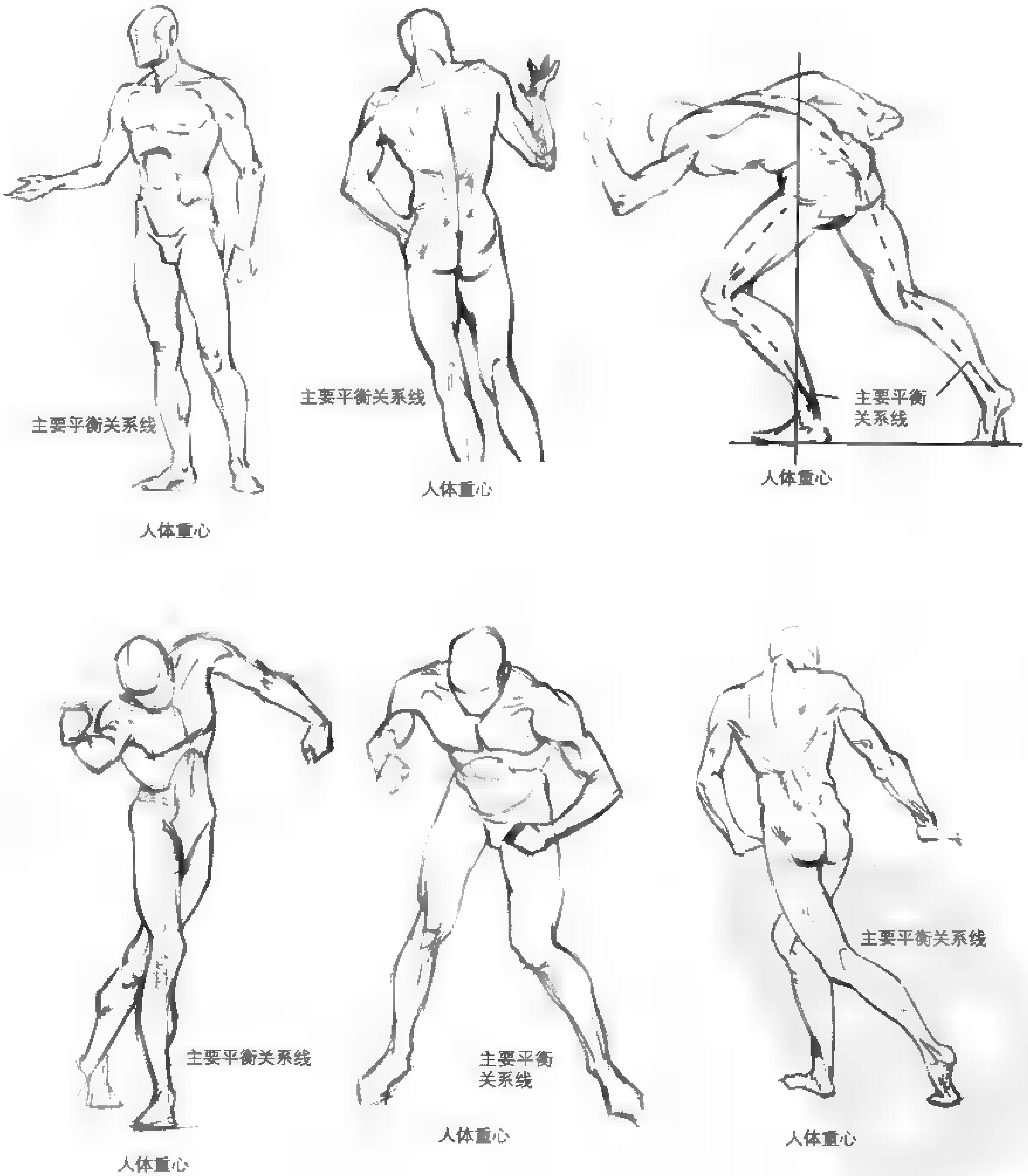


加深身体两侧的衣服的阴影颜色，可以把身体的轮廓线衬托出来，这是区分主体和配饰的很好的方法。



有所取舍地添加人物的阴影，头发缝隙的颜色要深于衣服的暗部。同时下巴底部的投影也要加深，能衬托出脸部的轮廓。

所谓重心，是指身体的各部分受到地球的吸引产生的重力作用集中于一点，这一点就是身体的重心。在创作角色的时候，我们会通过不同的动作及视角来进行表现，而当人物处于不同动作的时候，他的重心就会发生变化。



弓步转身动作的绘制



在弓步姿势中，腿部的形体变化很大，用球棍示意图表示出腿部的运动方向，上半身注意刻画腰部的扭转和腰部的厚度。



用流畅的长线条把外轮廓线勾勒出来，由于画面人物衣着较少，在绘制的时候注意线条的连贯，不要断断续续，影响画面效果。



最后把人物的面部五官再次进行刻画，深入刻画眼部的形态，加强眼神的绘制。



人体重心

● 用长线条把四肢和身体之间的相对关系表示出来，由于手臂高举，注意大臂小臂之间的比例长度。



● 给人物画上衣服，由于手臂高举，衣服的袖子会沿着手臂滑下。这是行走当中的动作瞬间，衣服的下摆会有惯性，还翘起，这点要绘制出来。



● 从头部开始第一遍深入刻画细节，把人物的面部表情抓住，还有头发的摆动也要表现出来。靠近面部的衣袖的褶皱也要画出来。

人物的领口被遮挡，整件衣服的绘制重点就变成了腰部，把腰部的腰带、浴衣的下摆都仔细地画出来，尤其是边边角角的小褶皱，增强画面的精致程度。

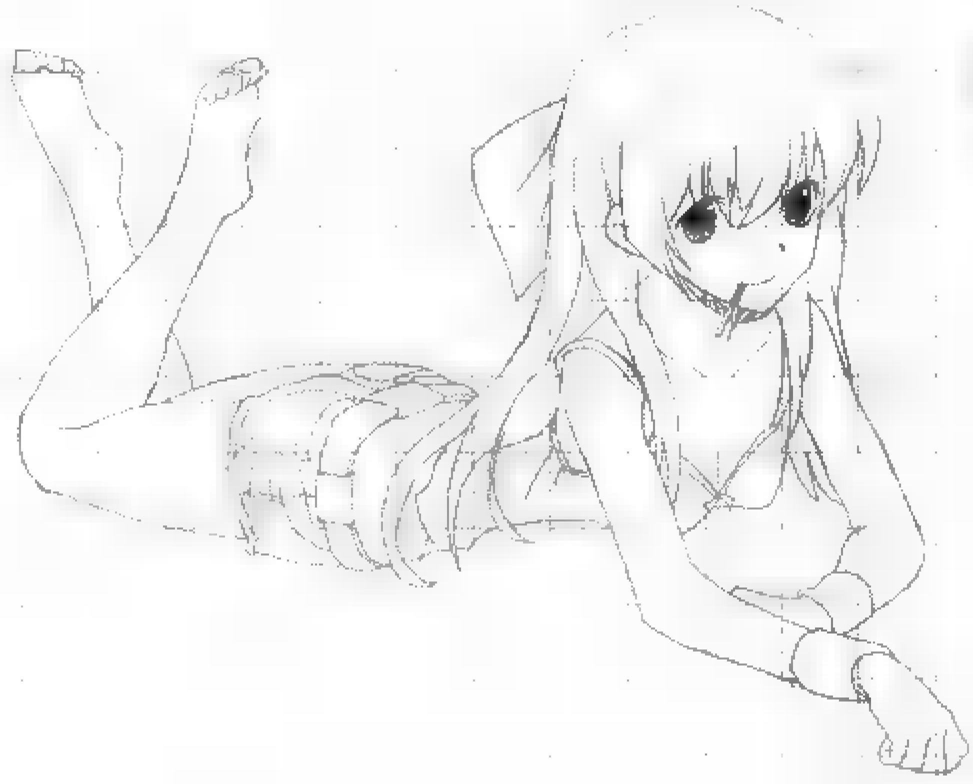




这一步就是把剩下的下半身的腿部和衣服的边缘画出来，适当地添加阴影。为了体现女性的特征，要加强臀部和胸部的绘制，加强饱满度，整个身体呈现“S”形。



最后一步重点在于调整画面，阴影不够的地方加深，五官不够精致的地方再进一步强化细节。达到满意的画面效果为止。







第四章　人物形体动作的表现

要使我们笔下的人物更加生动，便要赋予人物丰富的肢体动作。人物的动作可以反映出性格、特点和气质，是表现人物特征的基本元素之一。准确地绘制人物动作，可以使人物形象更加生动。

本章我们将绘制一些不同动作的人物造型，从而让大家掌握如何通过动作来表现人物的个性，以及在这一过程中应注意的细节问题。

站姿

为了使我们能够更好地理解人体扭动时的身体结构，我们将胸腔与盆腔看作是两个梯形，随着身体的转动，两个梯形的位置关系也发生相应的变化。



胸腔

盆腔

利用梯形表现盆腔和胸腔，四肢用球棍示意图表现出来，方便理解骨骼的动势。



整体加上肌肉组织，增强整个身体的真实感。

最后把人物的头部、胸部画出来，并把手的形状细节画出来。



在绘制站立的女性形体时，肋骨从颈椎突出的部分构成了腰线，如果强调细腰，就更加突出了女性的特征。

大胆地利用直线勾勒出全身的轮廓，确定人物站姿的基本动态。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。

绘制人物站姿时，需注意体态、身材比例和结构等要素。



在第一步基本线稿的基础上，描绘出全身的轮廓（如头发和服饰等），用较细的线条将人物的造型感表现出来。

绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化，线条不要太拘谨，要灵活干练。





人物头部的参考线是确定五官位置的重要依据，在绘制参考线时需考虑到脸型、额前刘海长度、视角、透视等因素，合理安排参考线的比例。



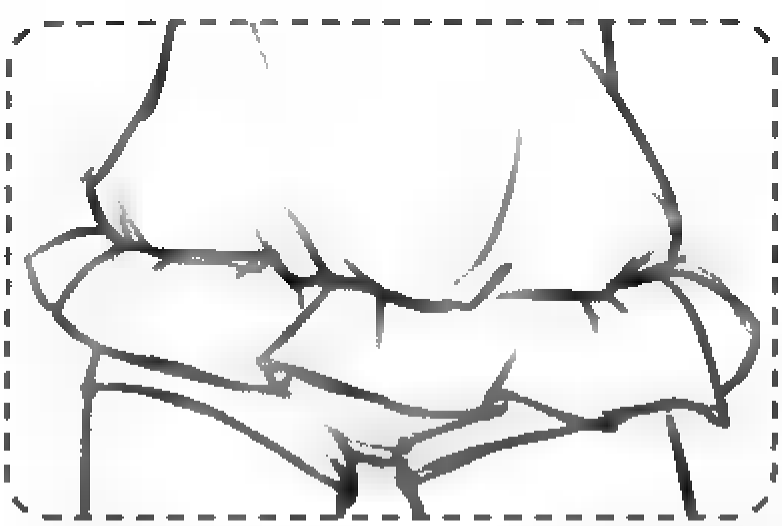
对整体线稿进行细致调节，并对头部五官进行刻画。

从头部开始逐次往下进行详细的绘制，饰品的样式、服装的款式、衣纹褶皱的走向等细节都要表达清楚。

进一步深入刻画，整体调节画面效果。利用橡皮等修改工具将形体具体化、精致化，注意人物的手臂与肩部的衔接。

在作品快要完成时，对服饰进行详细的刻画。这时要特别注意小细节的处理，它可以影响人物整体的感觉。





饰品也能反映出人物的性格，因此对人物饰品的添加要适当。头顶精致的花朵及手上的花朵与丝带，都表现出了人物的万种风情。



● 绘制人物站姿时需要注意身体比例、肢体的结构，在起稿阶段就要明确这些。为了表现女性人物，会把腰部处理得比较细。

注意抬起的双臂的长短比例，添加道具的时候会有所阻挡。

绘制人物半侧面的站姿时，为了体现更好的画面效果，可以适当提高腰部的位置，缩短腰部到臀部的距离，拉长[illegible]部的线条。



● 在线稿的基础上，画出全[illegible]的轮廓线，尤其是头发和服饰，人物穿着高跟鞋，下半身稍微拉长。

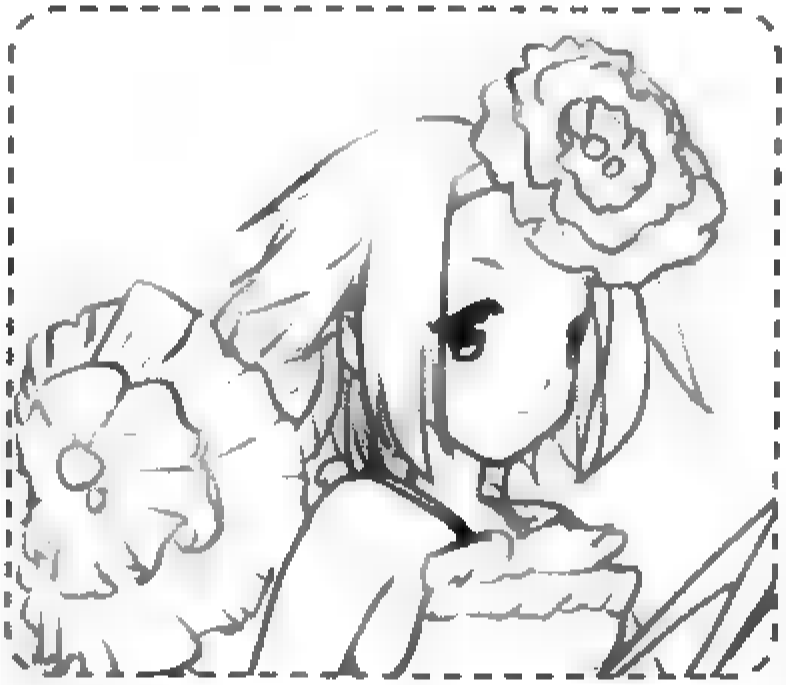
在描绘全身轮廓时，注意将人物衣服的款式、饰品的样式等表现出来。



接下来对整体线稿进行细致刻画，并对头部五官进行描绘，重点画出人物的神态。

弯曲并抬起的双臂，稍微交错的双腿，表明了人物的具体动态。绘制时要注意把握四肢的比例和透视关系，注意人物小腿的线条。

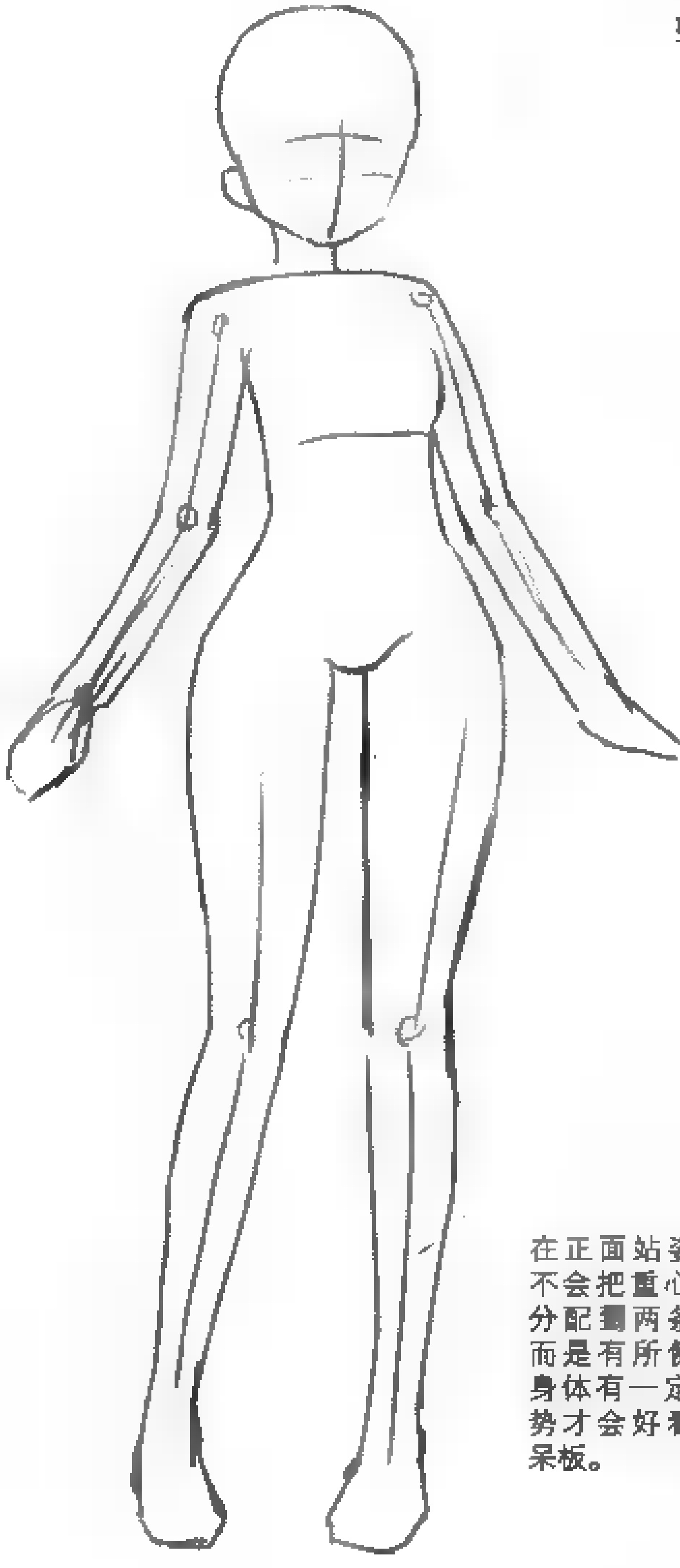




饰品也能反映出人物的性格，因此对人物饰品的添加要适当。头顶精致的花朵及手上的花朵与丝带，都表现出了人物的万种风情。

在作品正式完成之前，把道具的部分画得细致一些，让整个画面更精致。

首先利用球棍图绘制出草稿，要体现出人物的整体动势，可以不画配饰、细节，只画身体重点部分。



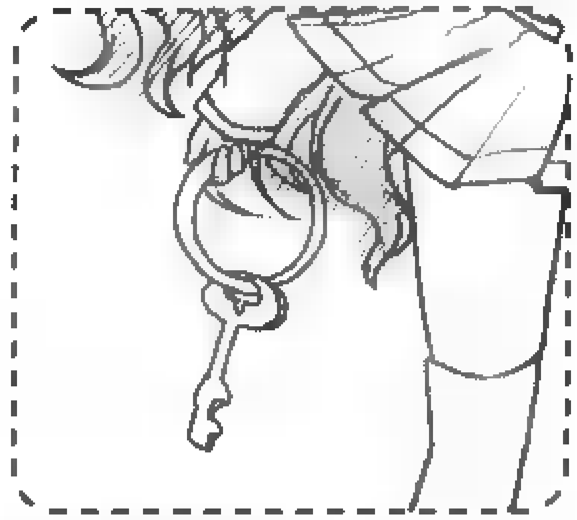
胸线和肩线是平行的，这样可以相互校准，防止出现形体不准的情况。

在正面站姿中，不会把重心平均分配到两条腿，而是有所侧重。身体有一定的动势才会好看，不呆板。



绘制全身轮廓。衣服和头发配合着画，干练的女性常用短发来体现，妩媚温柔的女性则多是这样卷曲的长发。同时配以歪戴的贝雷帽，女性柔美的气息很强。





人物的配饰和道具要符合人物的整体造型，不要显得很突兀，要合情合理。

这一步需要加强线条的细节，头发和胸口的长飘带都要画出飘逸的感觉。线条不可以太死板，要有生命力。



最后适当地为人物添加阴影，让人物的体积感更强，区分出主角和配角，使画面精彩起来。

先绘制出头部的大致轮廓，注意扭动的腰部和伸出的手臂的关系，这两者的动态是画面的亮点。



为人物画上长发和帅气的军装上衣及超短裙，从视觉上拉长腿部的线条，使女孩高挑迷人。



把草稿线条擦淡一些，用较为明确的线稿把人物的轮廓线画出来。



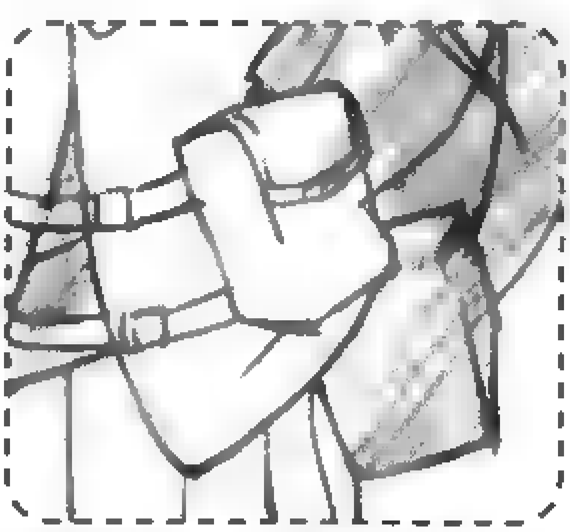
● 随后完善线稿，用流畅的长线条画出人物的外轮廓线。同时，把女孩腰部的装饰道具画精致，这些小细节可以给画面加分。

女孩的袖口高高挽起，可以体现出女孩爽朗帅气的性格。



● 最后，给画面添加阴影，让画面有前中后的层次感，在颜色上形成节奏感。





腰包是固定在腰带上的，在绘制时要贴合人体曲线。



孩童时期的人物会显得很萌，所以很多人会把人物画成三头身的比例，这时头的比重增加，站立时腿部的转折就不明显了。



接下来，根据人物的动态画出适当的服饰，尤其是要把头部的形态画出来，把人物的动态通过服装的转折表现出来。



最后为人物添加阴影，利用排线把体积感表现出来，头发也要画出体积感。画的时候把头发看成一个整体。



人物的面部用十字线来找准位置，身体的四肢部分用球棍图来示意，这样人物的动态更自然，不生硬。



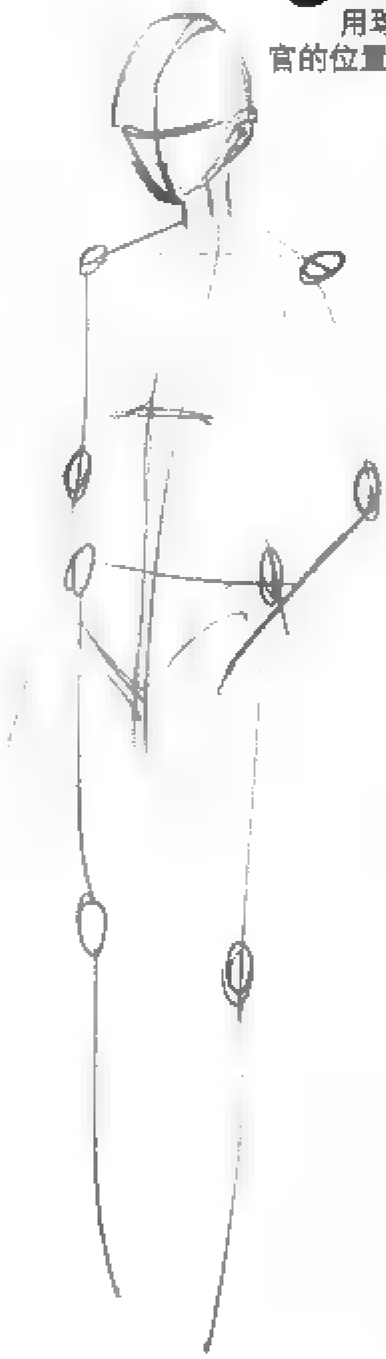
画出人物的头部细节和衣服的样式。为了体现人物可爱的感觉，特意设计了短款的斗篷，大大的眼睛流露出天真无邪。



最后深入刻画面部五官，并且把设计好的服饰用明确的线条画出来，注意人物的重心要稳定。

[redacted]

用球棍图画出人物的骨骼关节走向，用十字线定位面部五官的位置。找准人物的重心，不要产生歪斜。





把人物的头部细致地画出来，同时为人物画上衣服和饰品，为了不让画面呆板，裙角飞扬的动势要体现出来。



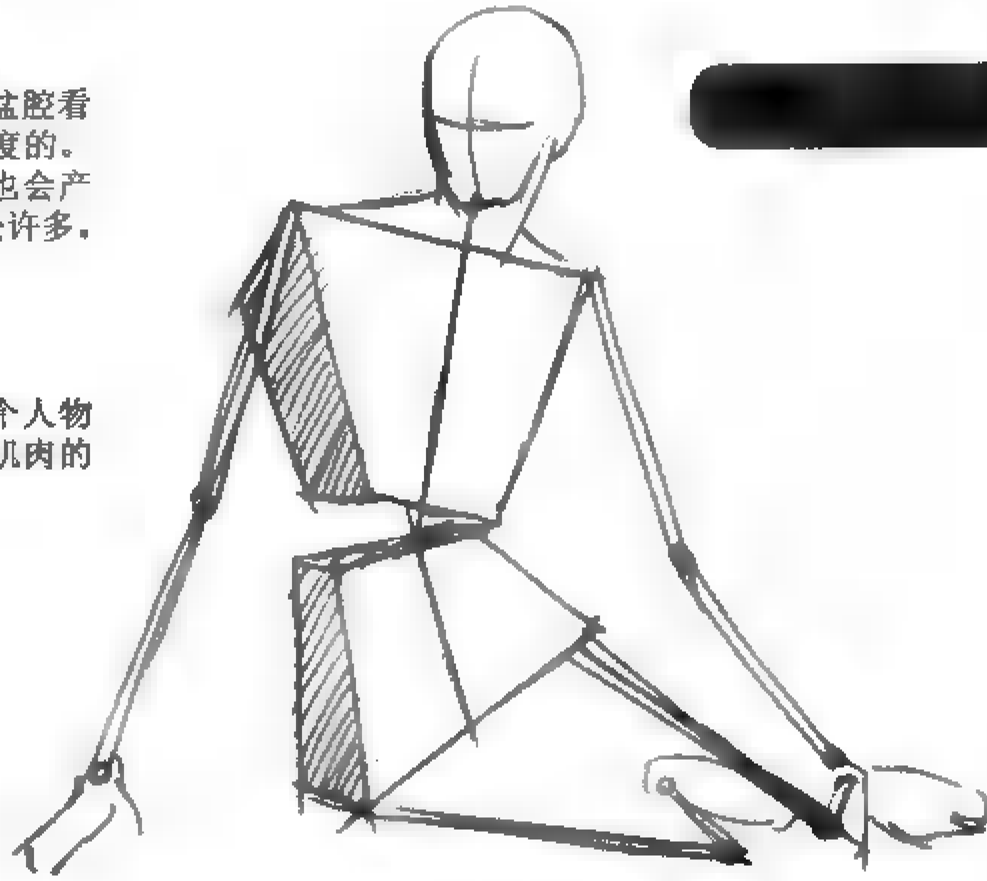
使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓。鞋子上的绑带，用单线细致地画出来，使画面的线条富有节奏感。

坐姿

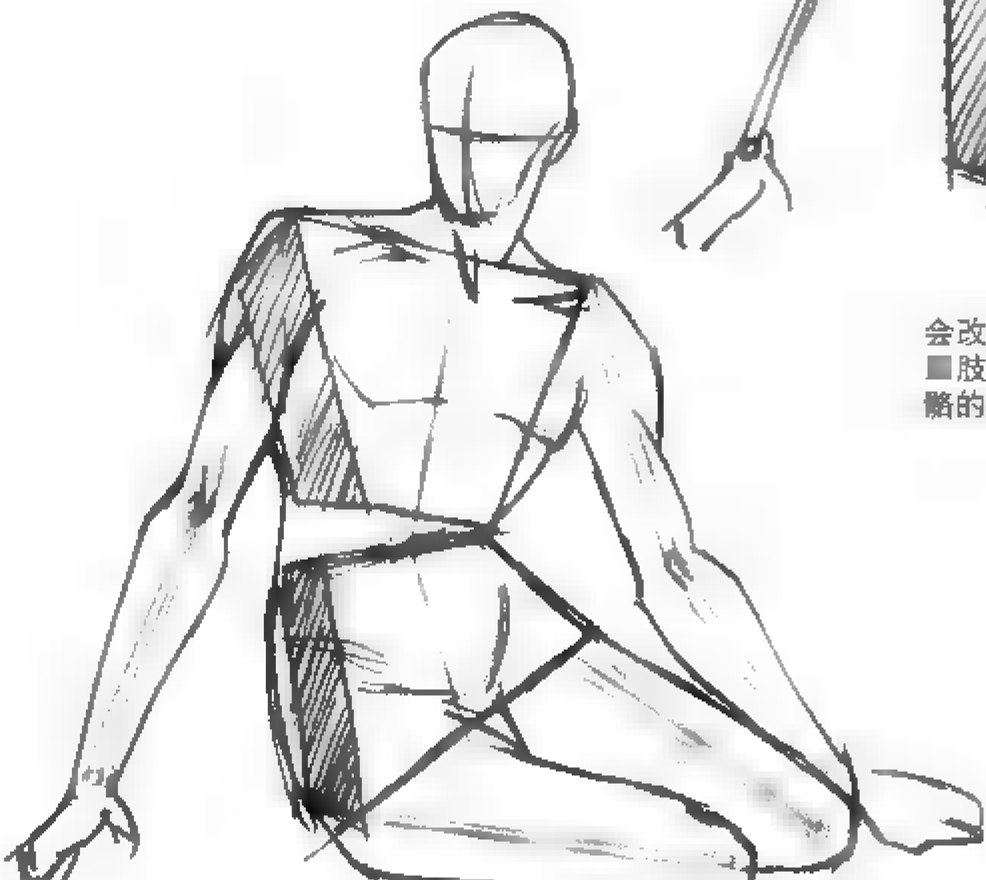
[redacted]

与站姿相似，我们同样把胸腔和盆腔看成近似的梯形，但是这个梯形是有厚度的。随着腰部、肩部的扭动，梯形的形状也会产生变化，利用这个变化来画坐姿，会轻松许多。

男性角色的肩要宽于胯，这样整个人物有倒三角的感觉。在绘制的时候加强肌肉的线条。



盆腔和胸腔的形状是固定的，不会改变，用几何体表现最容易理解。四肢用球棍示意图表现出来，这样骨骼的动势就很清楚明了。



为人物的身体骨架添加肌肉，使整个画面饱满起来。



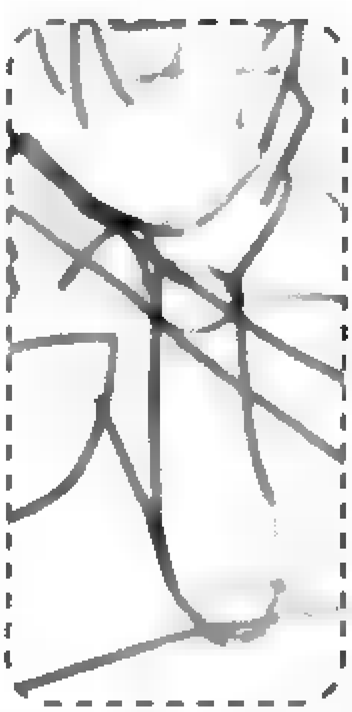
由于画的是男性角色，最后把肌肉的细节表达出来，让人物的健硕感觉更强。



先使用简单的结构线绘制出角色的基本动态。虽然这时所绘制的内容很少，但这一步相当重要，是后面绘制过程的基础。



绘制坐姿时[redacted]注意腿部与身体的透视关系，特别[redacted]将大[redacted]根部关节和[redacted]部关节的动态绘制清楚。



人[redacted]双臂的动态是表现的重点之一，它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。特别是支撑头部的那只手，绘制时[redacted]注意手掌的整体方向和手腕的转折感。



在确定角色动态后，开始绘制角色的发型、着装及样貌等特征。在绘制时不需要太注意细节。



对线稿进行细致的调整，从五官开始进行细节的刻画并适当地绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。



人物的表情应与肢体动作相符，略显迷茫的双眼加上单手托腮的动作，表现出人物思考的神态，飘逸的长发进一步延伸人物的思绪。

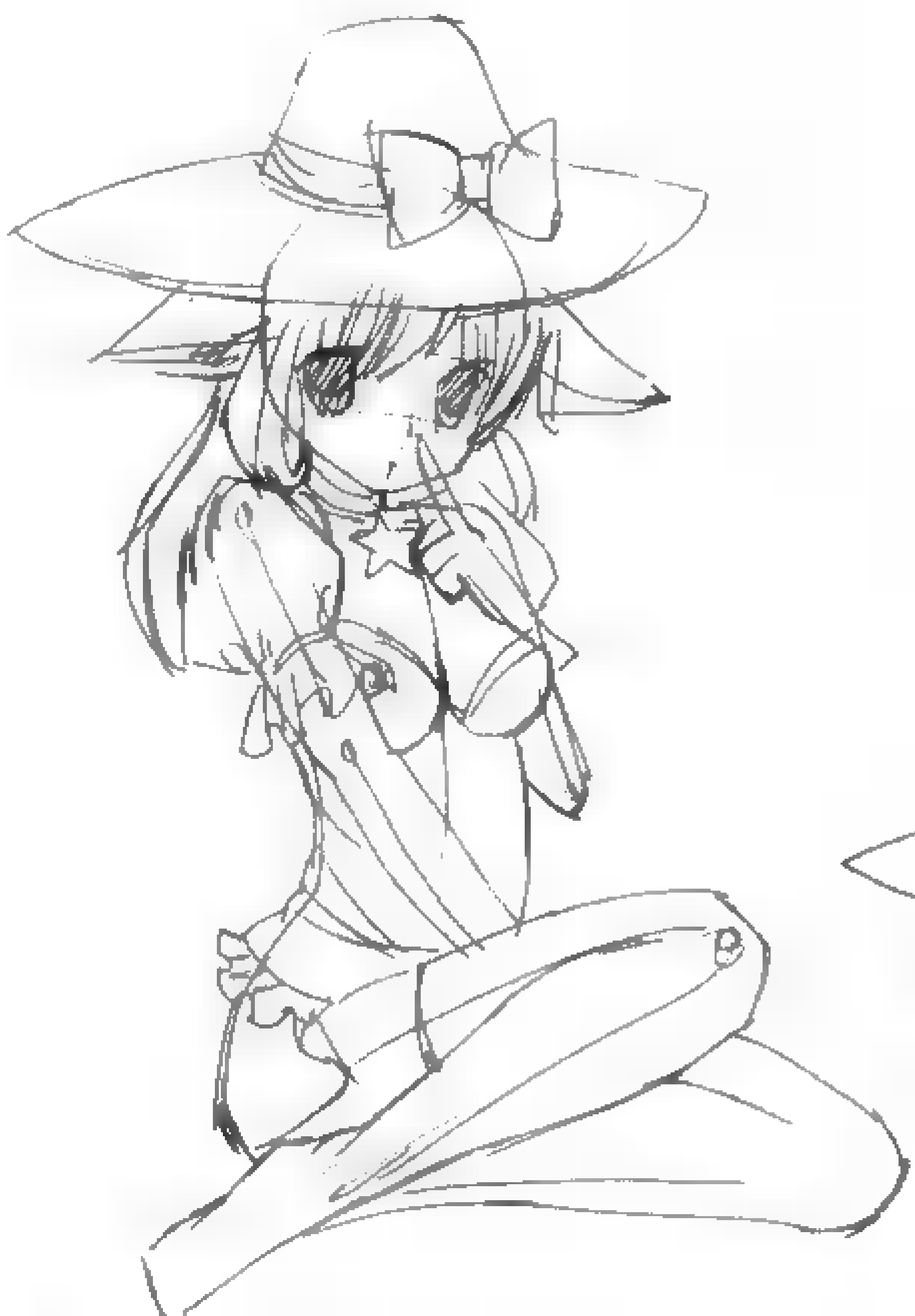


局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成绘制。

深入刻画细节时，要注意由于拱背坐姿所产生的衣服的挤压感，对于衣纹的褶皱方向需多加揣摩。

疑惑不解的表情可以通过头颈肩和手的关系来表现，用一根手指去触摸鼻头，可以表现思索和怀疑。





人物的衣服比较简单，可以在头部添加帽子，这样画面会比较丰富。添加的帽子要平衡画面，不要过大或者过小，避免让读者看起来很不舒服。



深入线稿，帽子部分线条较少，于是我把帽子下露出来的头发画得细致一些，分组来画会比较简单，也不容易杂乱。这样线条有疏密，画面节奏感强。



有所取舍地添加人物的阴影，头发缝隙的颜色要重于衣服的暗部。同时下巴底部的投影也要加深，能衬托出脸部的轮廓。



袖口的荷叶边可以衬托女孩柔美的感觉，但是要注意转折起伏，不要生硬。

最后为人物加上阴影，袖口和身体两侧的褶皱统一画出细节。





本案例人物的动作主要通过腰部的扭转体现出来，同时还有腿部的弯曲。



为人物添加上衣服鞋子，头部的轮廓也要画出来。

离画面更近的肩膀要高于远处肩膀，不仅仅是近大远小的原因，近处的肩膀是受力的部分。



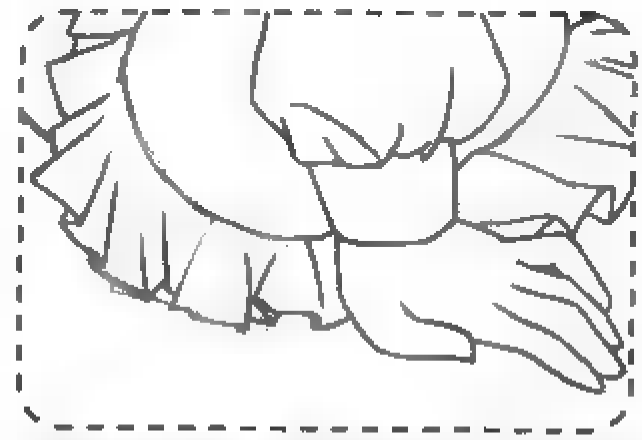
分组画出细碎的头发，尤其是落在脸上的刘海要画好。

衣服的褶皱很有层次，用锐利的线条画出这些硬褶。

为远处的那只手画上厨具作为道具，同时头部的饰品不是发卡、头花，而是用耳麦来做装饰，新颖别致。

脚底有扭动，体现在鞋子上，要把鞋子的转折画出来，这样线稿基本完成。





褶皱丰富的裙边，好看却不好画，在画的时候分清裙边的内侧和外侧，画起来会轻松很多。



添加投影时很重要的一点就是区分物体，同时使画面的人物具有体积感。不论基于哪一点，都要把亮部、暗部区分清楚，防止光源混乱。

最后修饰一下轮廓，并且给画面中的暗部适当地添加阴影，让画面更加丰富。

深入的同时一定不要忘了眼睛的细节，这是整个画面最精彩的地方。



先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定整个人物的轮廓及动作，使用十字线确定五官的位置和大致轮廓。





在上图的基础上为人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式，使用阴影表现出大致的明暗关系。



把前面的草稿线条擦淡，然后画出较为准确的轮廓线。注意，这一步要继续修改不舒服的轮廓线。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，绘制时注意线条的虚实和粗细变化；擦除画面中辅助透视的线条。细致地绘制人物的五官和头发，使人物看起来更加生动，更具立体感。

线稿完成后，最后一步就是添加阴影，使画面的空间感加强，同时也有较强的层次感。注意每个位置的颜色深浅都是有所区别的。

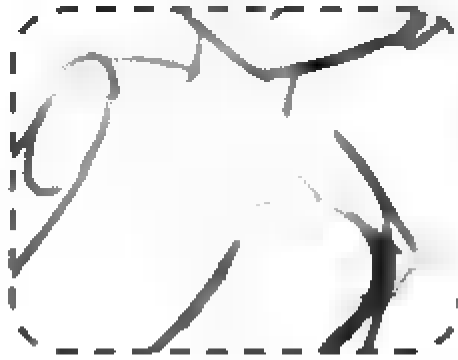


手臂位于双腿弯曲的膝盖之间，合理安排三者的位置和比例，让人物看起来真实而自然。





把搂膝的手臂的长度把握好，以这个手臂为基准，画出其他部分的形态，这是找准人物动态很简便的方法。



绘制这个姿势时，双臂的动态是表现的重点之一。它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。搂住腿部的双臂，决定了人物坐姿的整体动态。

在确定角色动态后，开始绘制角色的发型、着装及样貌等特征。在绘制时不需要太注重细节。

绘制坐姿时要注意腿部与身体的透视关系，特别要将大腿根部关节和膝部关节的动态绘制清楚。



略微仰视的视角，突出了美少女腿部的动态，放大了小腿和双脚的比例，绘制时需注意双脚的位置和动态。





眼睛是五官刻画的重点，清晰勾画轮廓线，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。



描绘出全身的轮廓（如头发、服饰等），用较细的线条将人物的造型感表现出来。

描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。忧郁的表情、手臂搂抱腿部的动态，加上特殊的视角，充分表现了少女孤独、悲伤的情绪。

利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。调整线条，将人物四肢、五官和服饰清晰化，并对五官进行深入的刻画，注意人物表情的传达。

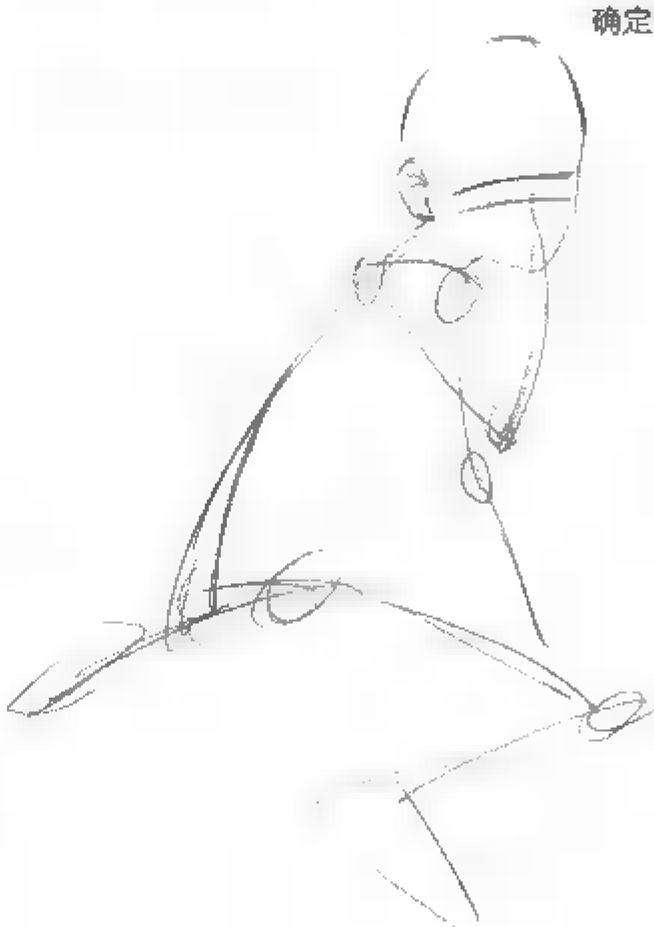
适当合理地添加一些小饰品，可以丰富画面的内容，增加情趣感。



裙子的材质较柔软，褶皱丰富，线条松弛、流畅且舒展，增加了画面层次感，是刻画的重点之一，绘制时要注意褶皱的走向与人物动态相符合。



先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定整个人物的轮廓及动作，使用十字线确定五官的位置。





在上图的基础上为人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式，使用阴影表现出大致的明暗关系。



将草稿线条擦淡，然后勾勒出确定的线条，添加人物的细节。

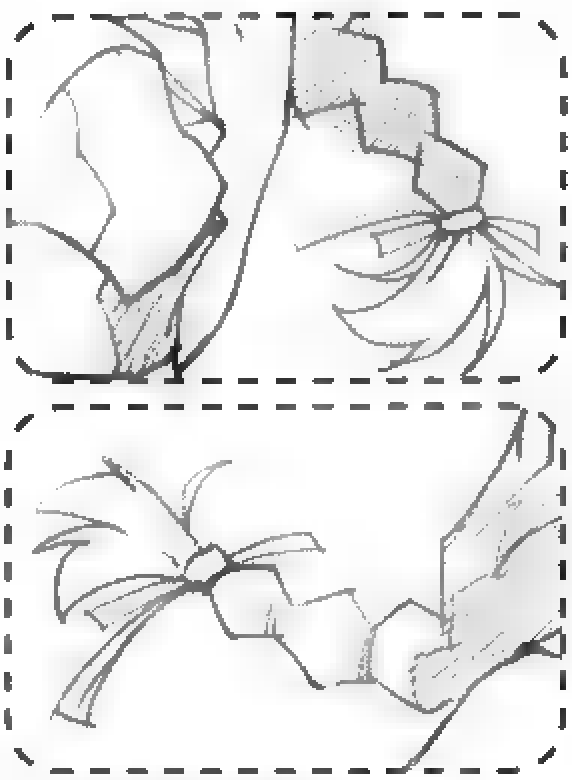


使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，根据人物身体的完整程度对五官进行刻画，擦除该人物上面多余的线条。

最后给人物添加阴影，表现体积感，适当地添加，不要破坏画面的完整性。

人物的辫子飞起来，很有动感，这一点要表现出来，这样画面才能有生气。





两条马尾辫飞舞在空中，说明人物当前状态是跪坐在地上，然后忽然转头，使得马尾辫也具有一定的运动效果。

用松弛的线条勾勒出全身的轮廓，确定人物坐姿的基本动态。注意把握人物的重心，保持平衡感。

按照近大远小的透视原理绘制身体的结构，注意肩部、臀部、膝盖、脚踝所在直线的平行关系。



在确定角色动态后，开始绘制角色的发型、着装及样貌等特征。用细致的线条将人物的四肢、五官和服饰等清晰化。

需要注意身体的扭转角度，特别是颈部、腰部的扭转。此时女性身体特征明显的位置是胸部，会有一定的角度变化，在绘制时应注意这一点。





进一步深入刻画，整体调节画面效果。利用橡皮等修改工具将形体具体化、精细化，注意人物手臂与肩部的衔接。

注意人物脚部的结构和角度，并正确描绘脚面的弧度与鞋底的形状。

画出坐姿的大致形态，注意双手的抬起姿势，吹奏横笛时，双腿并拢，不要翘腿。■出身体的结构图，确定身体的厚度、平衡关系及与腿相接的位置等。





对头部五官进行深入的刻画，注意表情的传达。刻画眼睛时注意眼神的方向感，望向下方的双眼，将人们的视线指引到笛子上，体现出动态的真实感。



对线稿进行细致的调整，从五官开始进行细节的刻画并适地绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。

刻画细节时，对服饰要进行详细的设计，这时■注意细微部分的处理，这可以影响人物整体的感觉。



先用长线条[illegible]正面坐姿的大体形态表现[illegible]来，用十字线标出五官的位置，尤其是眼睛的形状、位置和大小。

由于手在双腿间，两肩有微微的耸肩动作，双腿的弯曲度不太大，大腿的透视不强。





添加人物的发型和服饰，这时可以适当地添加[illegible]影，将上衣[illegible]裤子、前后两腿区分开。

画出人物五官的细节，给女孩加上文静的眼睛，由于裤子很简练，可以在裤管的脚腕处加上抽绳。

第一步只针对大动态进行绘制，而不关注细节，只有将这一步的动态把握好了，后边的深入才能更顺利。





添加服饰和人物的头部细节，女孩的手里抱着心形靠垫，远处的胳膊被遮挡，但仍要注意远处肩膀和近处肩膀的关系。



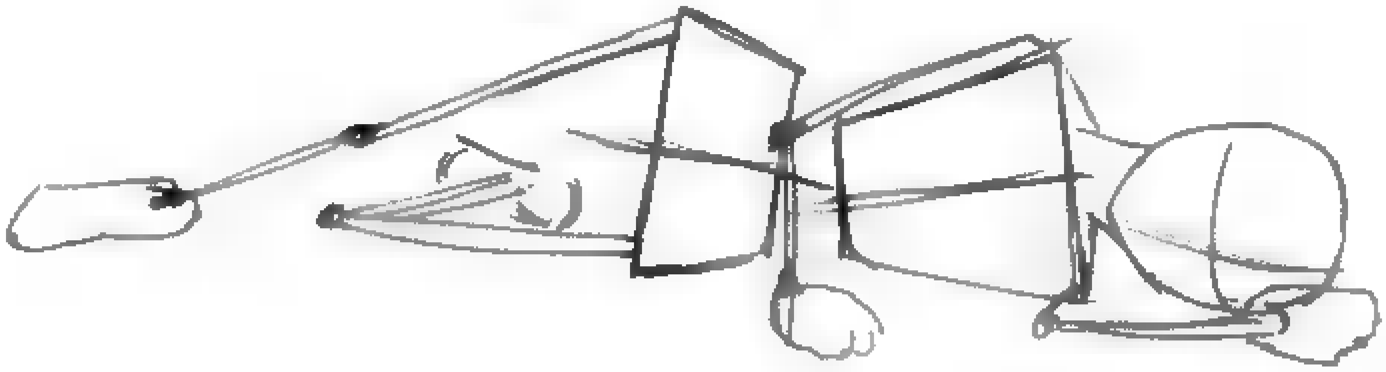


在人物的下巴底部，以及衣服和身体的空隙处添加阴影，表现人物的体积感。

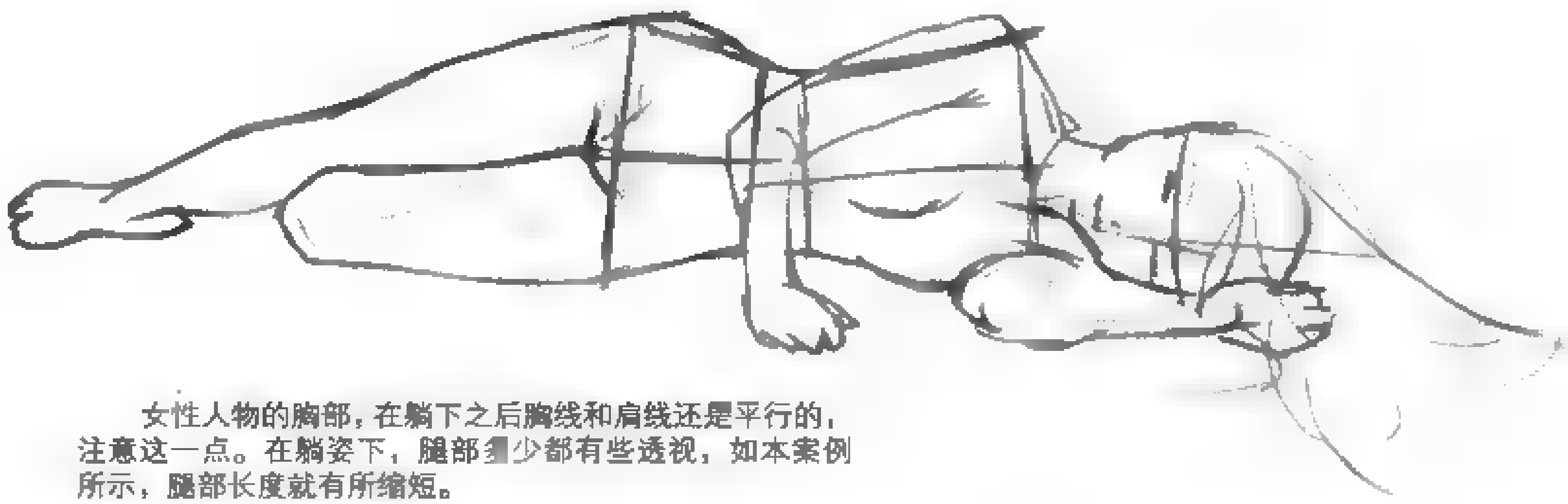
用橡皮把前面的线条擦淡，有所取舍地画出人物的轮廓线。最后适当地添加阴影，增强体积感。

躺姿

画人的平躺姿势与画站姿相似，只是所有的身体部位被旋转 90° 之后，很容易把熟悉的人体结构画走样。同样还是要把握人物胸腔和盆腔的位置，对于形状相对固定的部位一定要画准确，位置合适。



人物躺在平面上，胸腔和盆腔都偏向腰的非支撑侧，所以身体的脊椎却不是平行于平面的。



女性人物的胸部，在躺下之后胸线和肩线还是平行的，注意这一点。在躺姿下，腿部多少都有些透视，如本案例所示，腿部长度就有所缩短。



最后把人物的衣服和面部画出来，本案例的左腿有向后的弯折，正面不好表现，可以为小腿画上阴影。

女性角色中的躺姿比较多，可以表现出女子柔弱和波浪状的轮廓线。绘制的时候要把身体的曲线表现到位，甚至可以适当地夸张，使艺术效果更加强烈。

在这个动作中，有一只手辅助直立的腿，这时手和腿的比例关系就很重要，注意把这两者的形态画出来。



为人物加上服饰，这里的身体动态是画面的重点，衣服和发型作为陪衬出现。

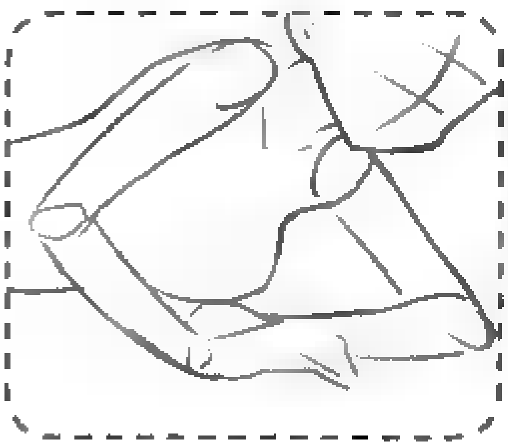


用橡皮把前面的线条擦淡，然后把线条提炼出来，有所取舍地画出人物的轮廓线。最后适当地添加阴影，加强体积感。注意人物的运动感。



用松弛的线条勾勒出全身的轮廓，确定人物躺姿的基本动态。利用简单的线条勾勒脸[illegible]的轮廓和十字框架。弯曲的双腿要有所示意，还有上肢的姿势，这些都是这个动态表现的难点。

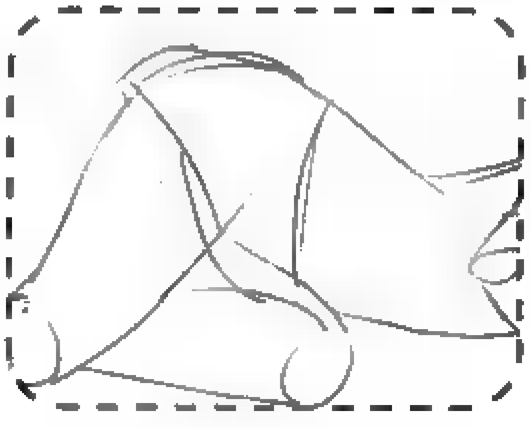




躺姿是一种比较难刻画的姿势，[redacted]创作者有较强的造型能力。人物上半身的动态大多是通过肩膀的变化而变化的，确定两个肩膀的位置，可以确定上半身的基本姿态。

在确定角色动态后，开始绘制角色的发型、[redacted]装及样貌等特征。在绘制时不需要太注意细节，仍然在前一步的基础上继续深入人物动态，修改不满意的地方。





因为透视的关系，大[redacted]会稍微显得短一些，贴合躺着的那一面的部分会被压宽。另外要注意腿部的姿态与腰部的形态衔接自然、合理。

这一步要开始画细节了，用细致的线条提炼整个画面，同时利用橡皮工具，将凌乱的多余线条擦除干净，让画面初步完整起来。





绘制躺姿时要特别注意头发的表现，需根据人物头部扭转的方向来确定头发垂坠的一边，以及较贴服头皮的一边。

深入修改人物的头部，将人物的头发、发饰、五官都再一次画出细节，并且把裸露的肢体线条画得圆润起来，使女性人物的性格更加鲜明。





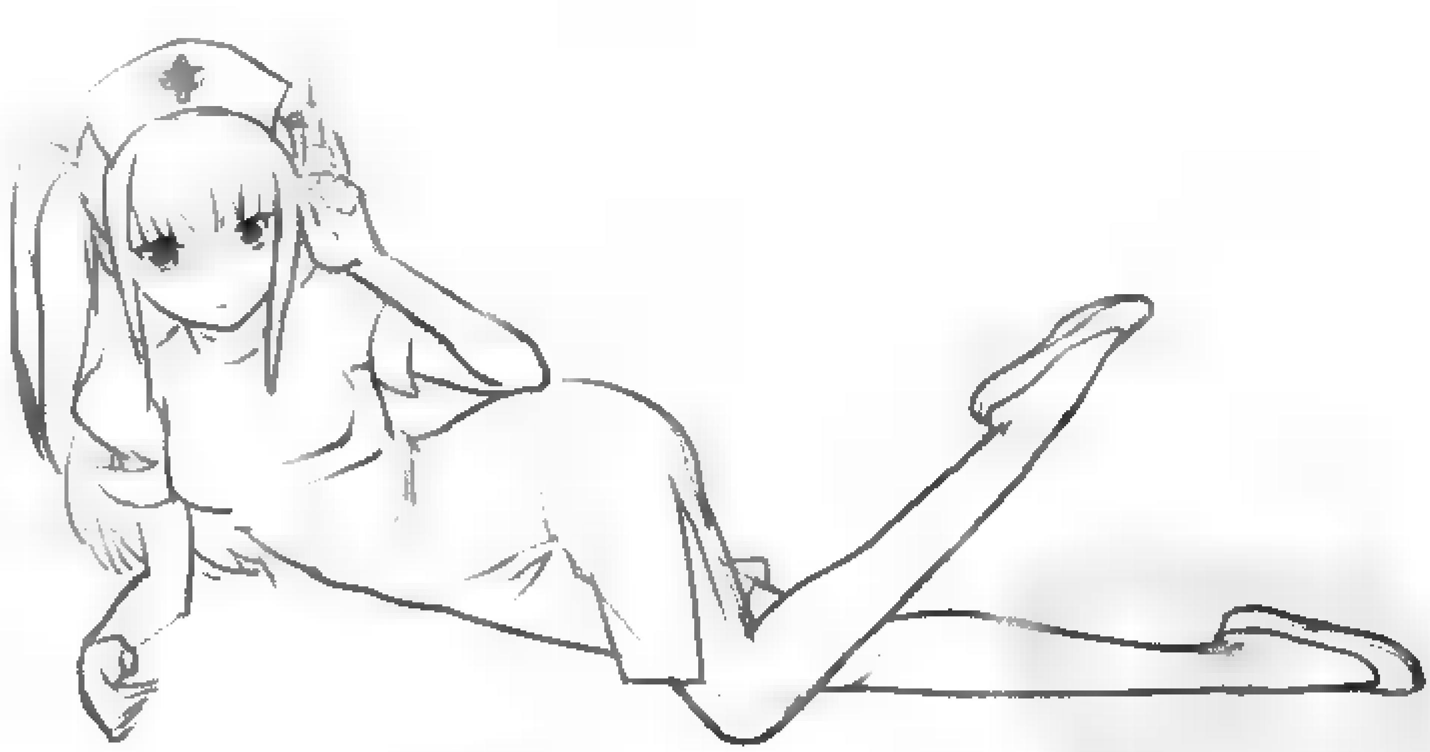
可爱的头饰、俏丽的发型、无辜的表情，以及滑落的肩带，均表现出人物此刻慵懒、随意的状态。

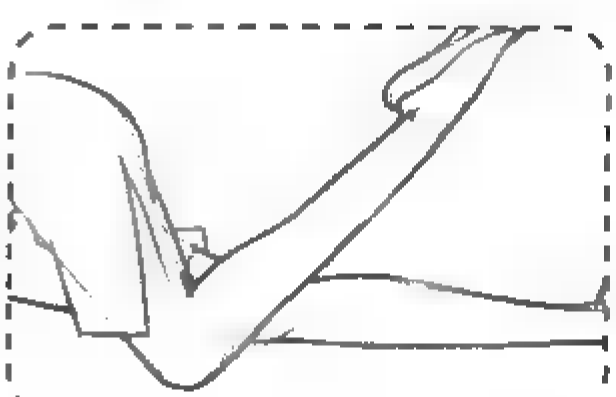
用长线条勾勒出全身的轮廓，确定人物躺姿的基本动态。双腿弯曲，其中的小腿向上翘起，腿之间的比例很重要，加上上半身被手臂支撑起来了，上半身从腰部开始有些扭转，总体来讲有很多地方需要注意。



绘制躺姿时，切不可因为特殊的视角而忽略了人物的头身比例，身体的平衡感和四肢的协调性很重要。

确定角色的发型、服装及样貌等特征。在绘制时要注意人物动态和性格的协调性，初步确定动势，后面还可以随时修改。





用柔和的圆弧线来绘制腿部的动态，表现出女性身体的圆润感。注意动态的真实感，脚背和膝盖的角度一定要表现清楚。

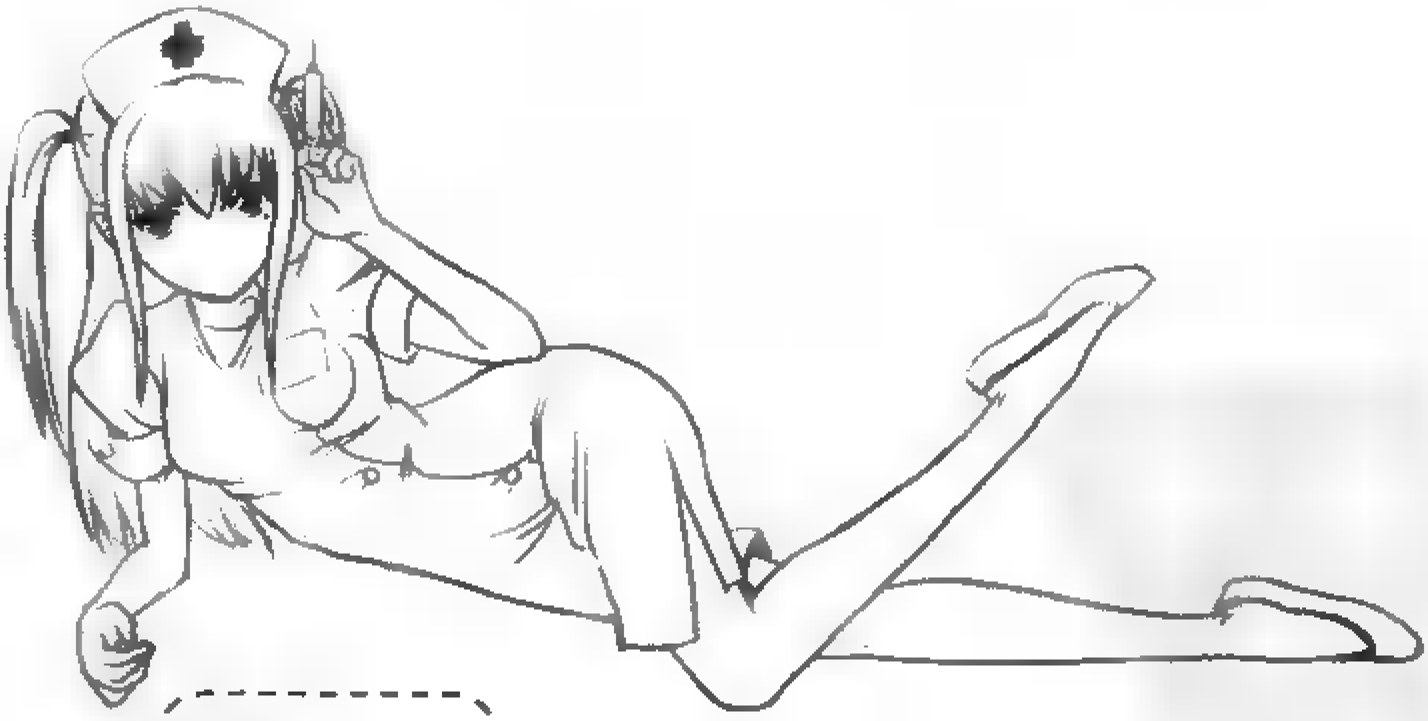
下面开始刻画整个画面的细节，尤其是人物的头部、袖口、领口，同时也要注意人物的神态要和动态结合，更好地表现出来人物的性格。





在重力的作用下，胸部略微产生形变，左右两侧的大小会稍显不一致。把握住人体的结构线，使胸部与身体的连接自然。

把道具和服装的细节画出来，不要忽略这些细小的地方，这些都是作品亮点所在。





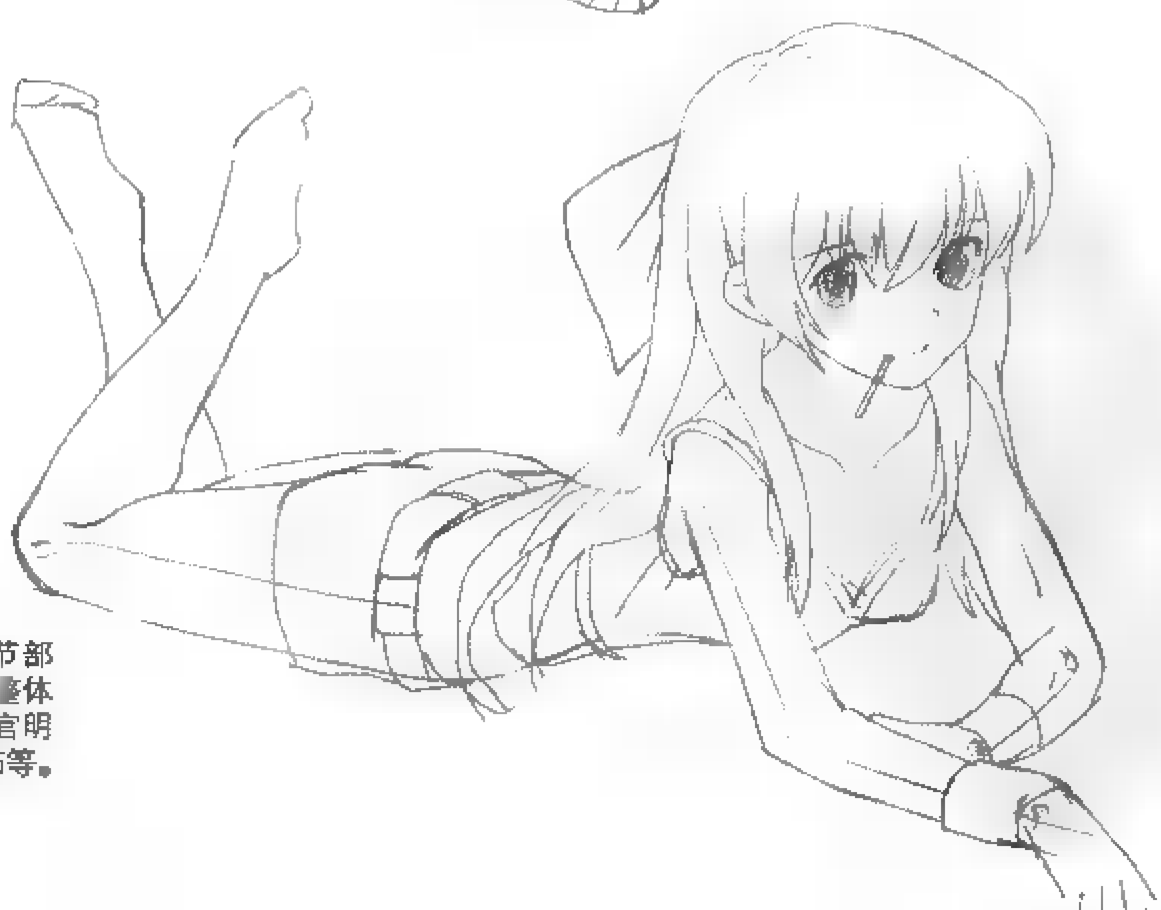
人物手中的针管道具能够起到画龙点睛的作用，既突出了衣服的特色，又体现了小女生活泼俏皮的一面。

把人物躺姿的大动态画出来，尤其是翘起来的小腿部分，同时由于透视变形，大腿的形状也有改变。



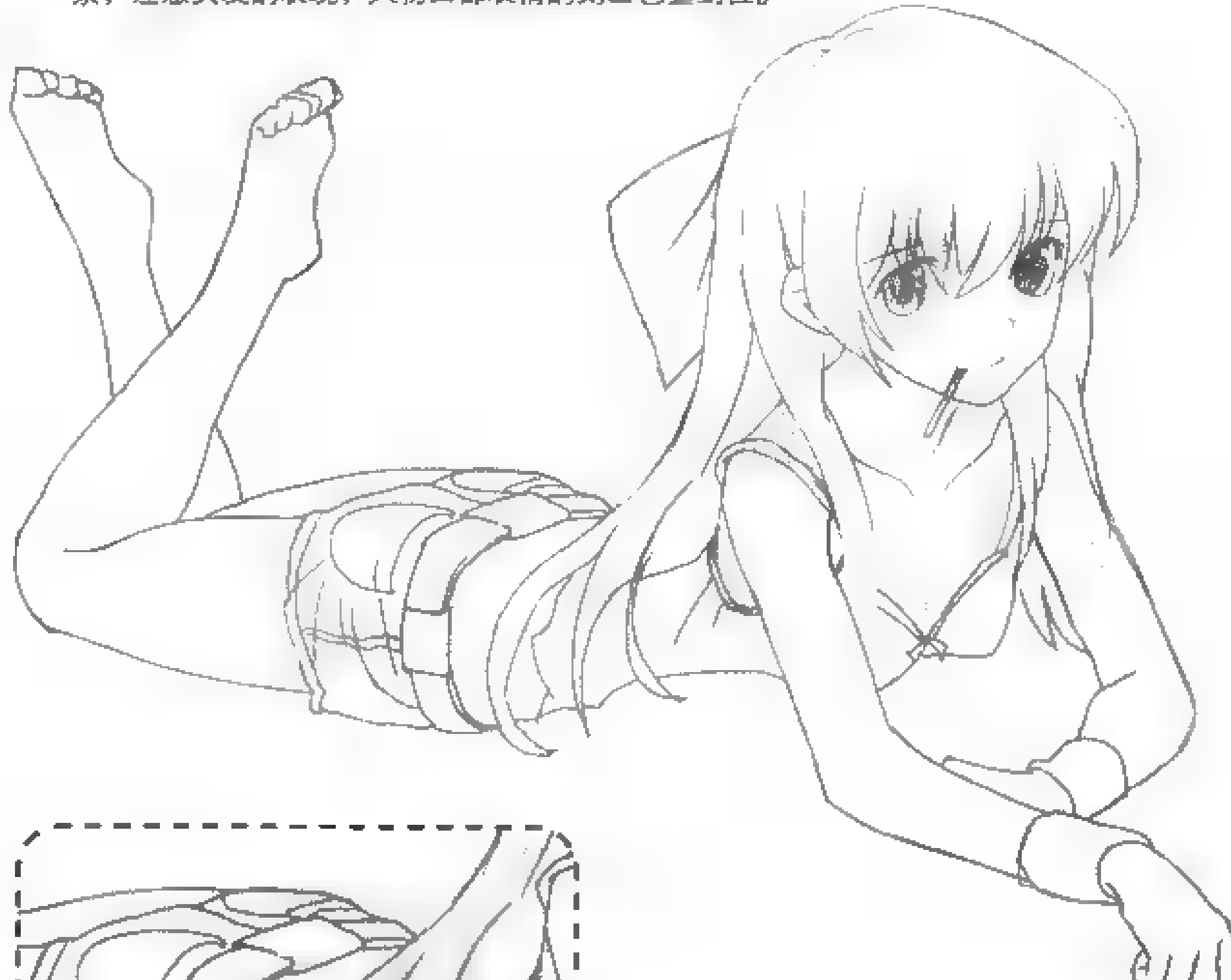


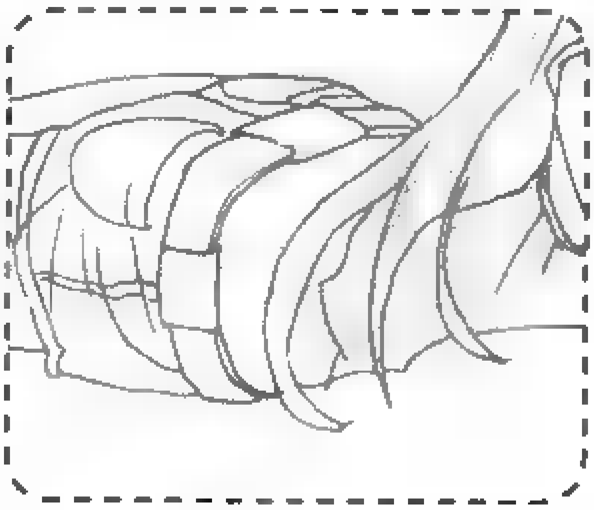
确定角色的发型、着装及样貌等特征。进一步完善动作形态，把不满意不合理的地方修改过来。



开始深入刻画细节部分，从头开始把人物整体轮廓线整理一遍，将五官明确下来，包括发型、发饰等。

将画面上多余的线条擦掉，重新画出精炼的长线条，注意头发的表现，人物面部表情的刻画也要到位。





人物趴下之后腰部的透视形状会改变，要注意腰部的厚度，尤其是侧面，短裤上的腰带可以把这点表现出来。

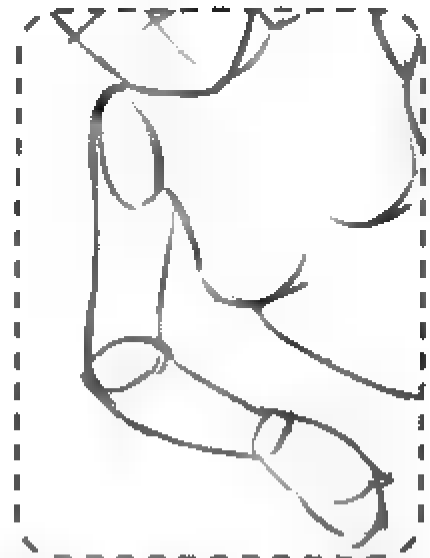


为画面添加阴影，让画面的颜色具有节奏感。注意在添加的时候，要保持人物的体积感。

用长线条勾勒出侧躺人物的大致轮廓，用十字线确定出五官的位置。

注意人物侧面曲线的起伏。





在绘制右手臂的时候要注意手肘的位置，不能太高或者太低，要在水平线上。



人物的动作是侧卧在床，所以裙子会垂落在床上，要用柔和的线条表现出这种柔顺、垂落的感觉。

为人物添加头发及服饰，同时把场景也一起画出来，使人物和场景融为一体。绘制出五官的大致形状，将草图绘制完整。





在上一步的基础上将人物的服装、发饰、道具及场景都完善起来，注意人物的整体和谐自然。逐步调整人物的动态姿势。

人物凝视前方，嘴角上扬，体现出她正在回味一件开心难忘的事情。

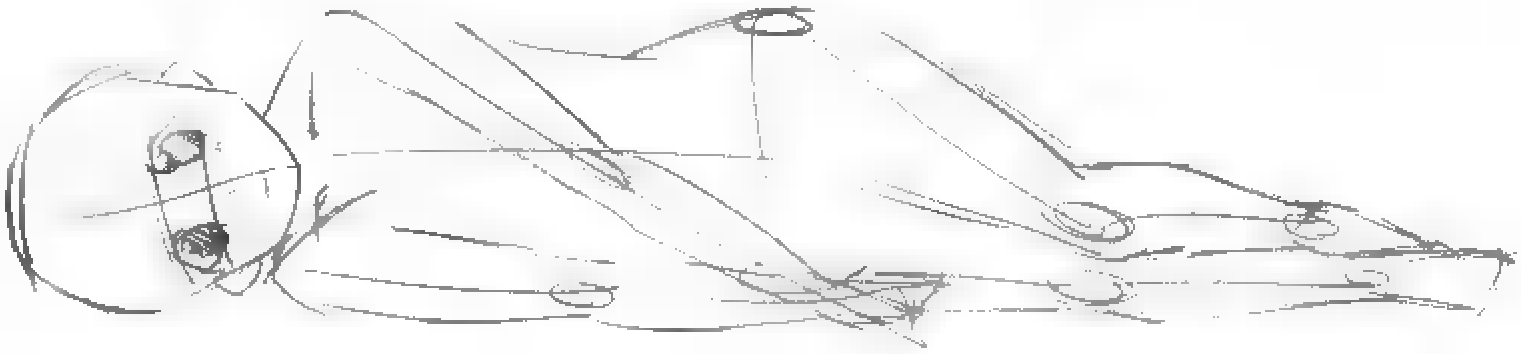




为了体现空间关系，给画面添加阴影，同时适当地将场景的细节丰富一下，但不要喧宾夺主，毕竟人物才是画面的重点。同时在绘制五官的时候，要把握好人物的性格，画出精彩的面部表情。

[redacted]

这是平躺的人物，[redacted]十字线定位后画出眼睛的大概形状，同时把四肢的动态表达清楚。

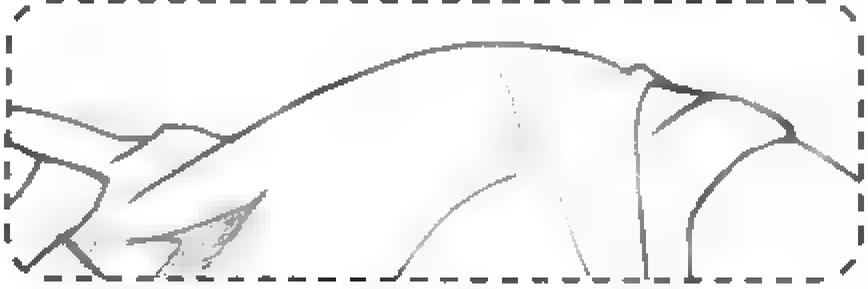


画出头部准确的轮廓，用排线画出阴影部分。注意人物的躺姿和站姿有很多差异，要比较着去画，不[redacted]简单地旋转 90° 就可以了。



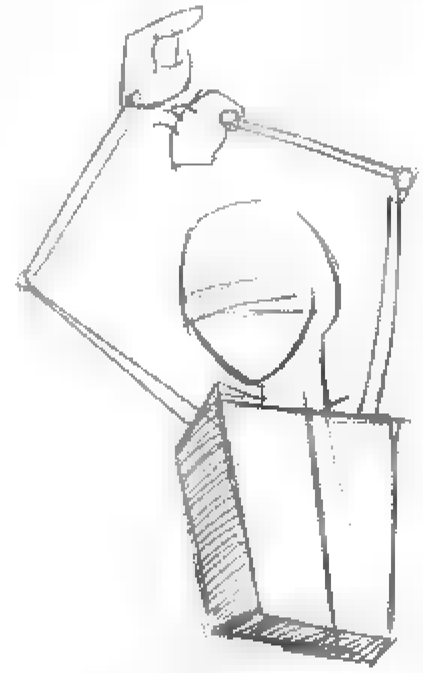
使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，绘制时注意线条的虚实和粗细变化；擦除画面中多余的辅助线条。细致地绘制人物的五官和头发，使人物看起来更加生动，更具立体感。





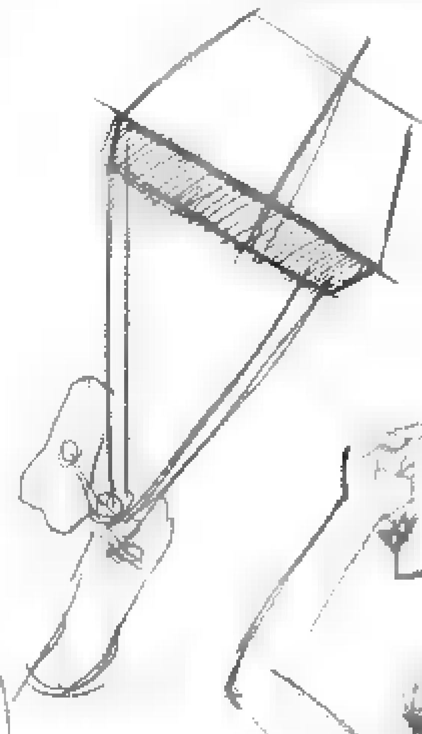
从腰部到[redacted]部的高度差[redacted]比站立时落差更大，这样才符合实际情况，在绘制时线条要柔和流畅，凸显出女性身体的柔软。

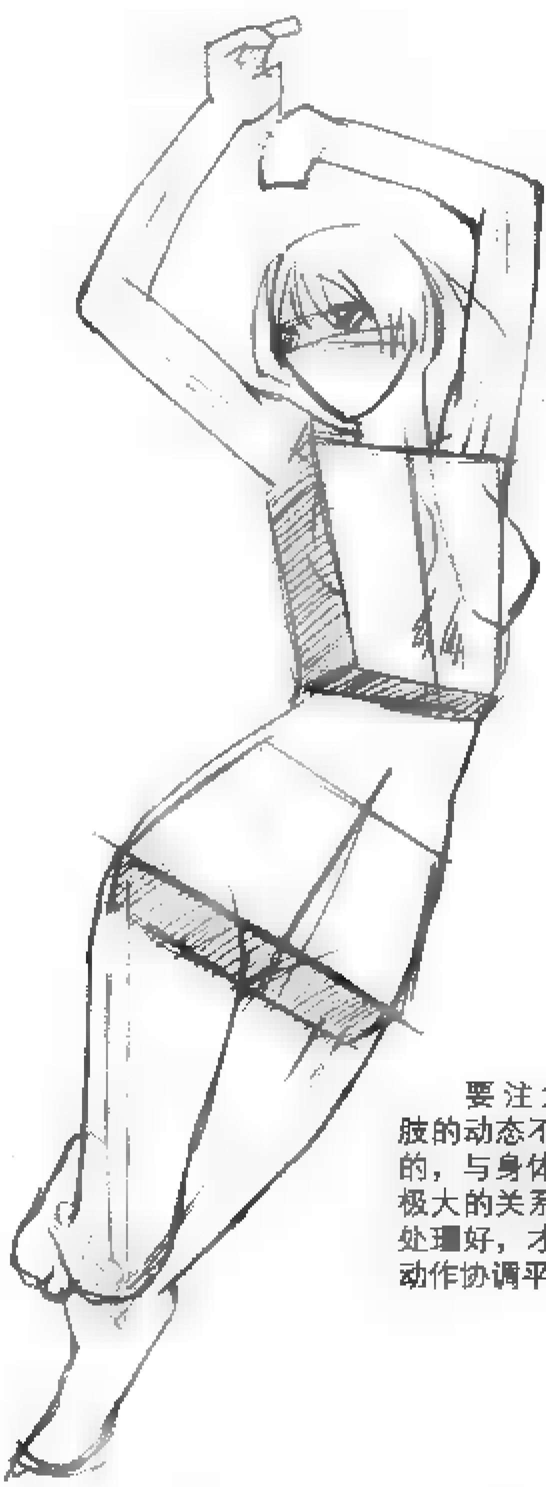
跳姿



人物跳起时，正面拉伸，背面收缩，由于受到重力和空气阻力的作用，那些夸张大胆的动作很容易形成。除了从感性的角度把握外，还要考虑到自然界的规律与原理。

跳跃姿势主要是要确定胸腔和盆腔的动势，四肢的变化则多种多样，根据不同的情况进行处理。







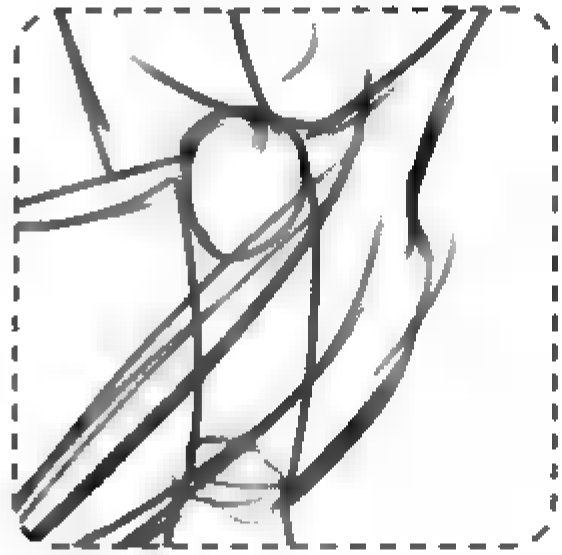
要注意的是，四肢的动态不是凭空出现的，与身体的动势有着极大的关系，要把两者处理好，才能让人物的动作协调平衡。

再绘制女性角色时，身体的线条要圆润肌肉感觉不强烈，但本案例中女孩跳起后，头发的轻盈感觉也很重要，这对表现女孩性格是很重要的。



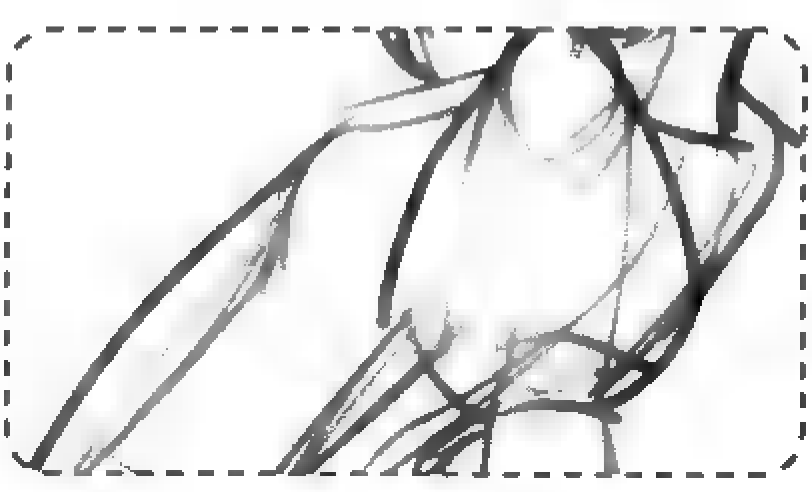
利用简单的线条勾勒出整个胴体的轮廓，要注意人物左右平衡。

确定出肩宽、腰部位置及身躯长度的基准点。颈部的轮廓线要深入头部。





根据外轮廓绘制出人物的衣服，并且画出胸部、手和脚等部位的细节。



要根据身体扭转的程度，将胸部的位置绘制准确。

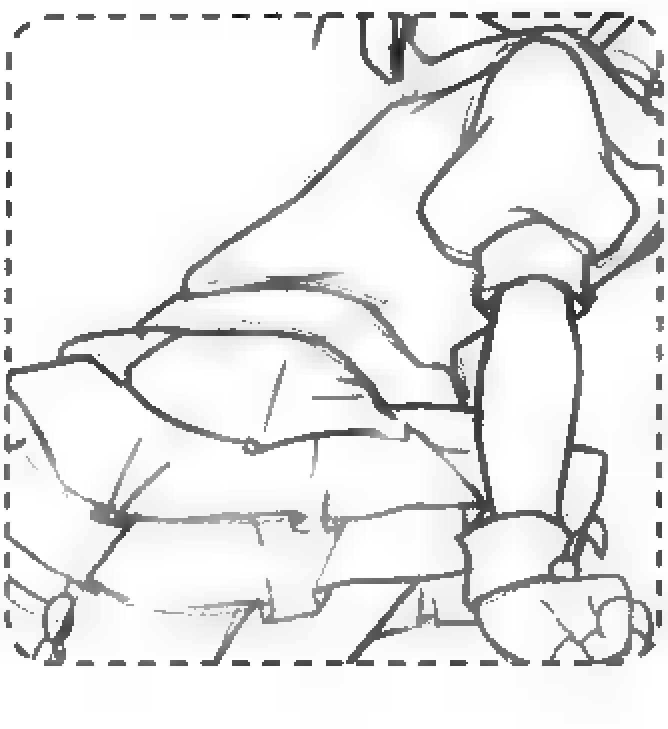


对线稿进行细致的调整。人物头部的形状有些瘪，这里修正一下，虽然这些线条最终要被擦掉，但严谨地处理每一个细节是很重要的。

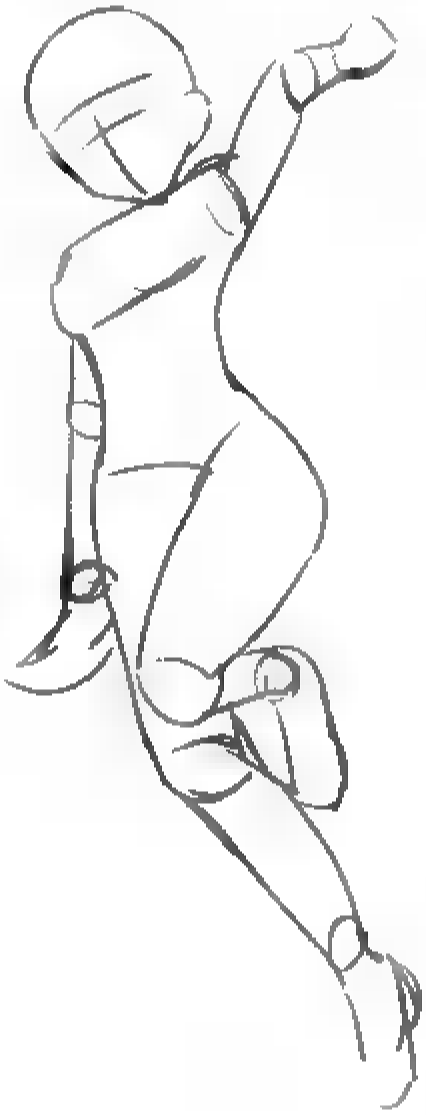
头发虽然不长，但要表现出飘逸的感觉。



根据需要为画面添加阴影，并对眼睛进行深入的刻画。另外，擦除被衣服遮挡的身体轮廓线。



为了更好地体现人物形体，可适当增加衣服的褶皱。朝着一个方向表现服装褶皱，有助于体现人物运动的趋势感。



绘制人物跳跃姿态时，要注意四肢与身体的协调性，把握好动作的平衡感。

在这个动作中，有一只手臂向后仰起，它的透视不好把握，要仔细推敲。



从头部开始逐次往下进行详细的绘制，饰品的样式、服装的款式、衣纹褶皱的走向等细节都要表达清楚。



给人物加上服饰，由于整个人物是仰视透视，要注意服饰也有这样的变形，腿部要拉长，上半身明显变短。

跳跃时，人的整个身体会腾空，手臂舒展开来，保持身体的平衡。双脚会自然抬高，目的是为了蓄力，才能保证跳跃的高度。

剧烈动作指的是不常见的一些动作，也许是动作幅度较大，也许是特定人物的动作，比如舞蹈、武术动作，等等。这些动作无一例外都是透视角度特殊或者肢体的扭转剧烈，在绘制时，对身体结构要理解透彻，才能更好地把握运动形态。







也可以用夸张的动作表现人物的情绪，这样人物的动作则很重要，头部就可以不用花费太多的精力描绘了。

而许多特定动作需要配合相应的服饰，比如芭蕾舞动作，人物应该穿着芭蕾舞裙，在日常生活中要注意积累，画的时候才能避免出现错误。

[redacted]

这个动作重点在上肢的动态，身体基本没有变化，为了让画面不呆板，适当让头部有所倾斜，这样画面会活跃一些。

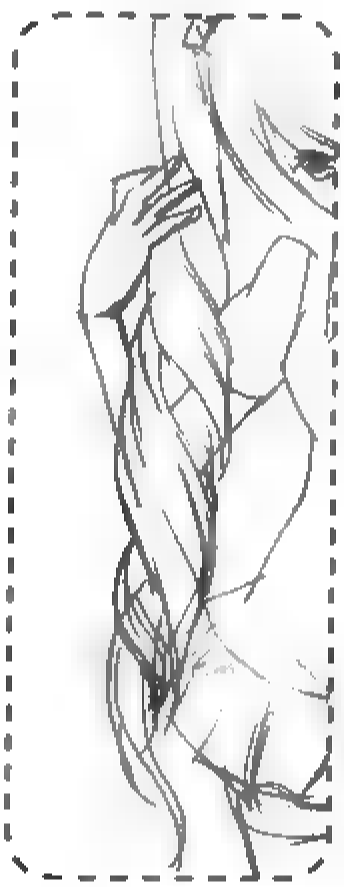


少女的形体婀娜多姿、变化万千，绘制时需要注意体态、身材比例和结构等要素。

给人物加上服饰，调整头部动态、形状的同时着重把头发的轮廓勾勒和描绘出来。

勾勒服装造型时注意把衣服主要的款式、褶皱表现出来。





人[redacted]头部[redacted]的马尾辫并非常见的顺直长发，而是[redacted]有互相缠绕的特点，在绘制时可以参考拧毛巾的实际效果，也从侧面反映出人[redacted]对自己外形十分在意。



● 描绘出全身的轮廓（如头发、服饰等），用较细的线条将人物的造型感表现出来。

刻画细节时，对服饰和道具要进行详细的设计，这时要特别注意小细节的处理，它可以影响美少女整体的感觉。

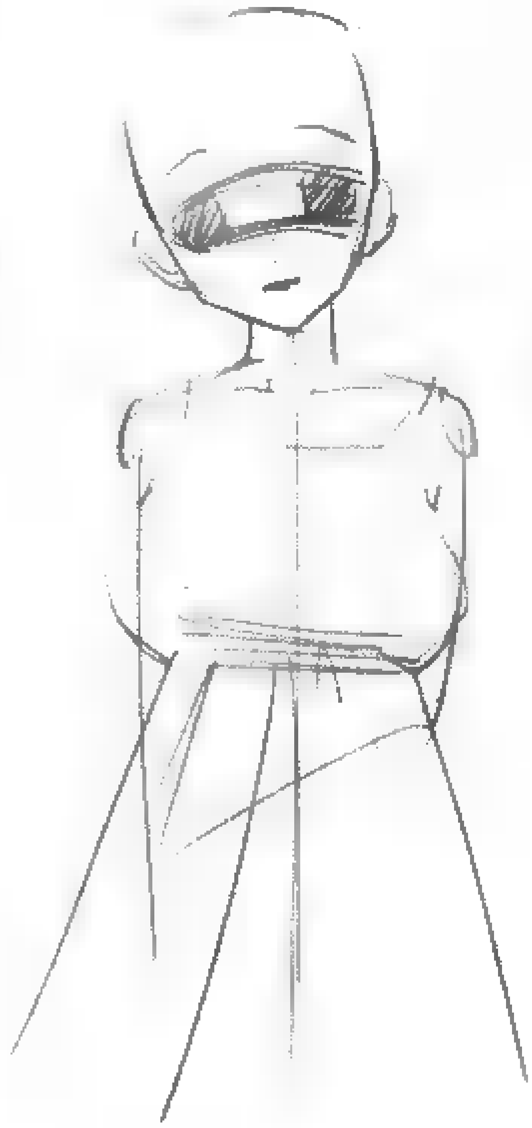
绘制站姿时，为了体现少女高挑的身材，可以适当提高腰部的位置，缩短腰部到臀部的距离，拉长腿部的线条。



● 利用橡皮等修改工具将形体具体化，线条细致化。调整线条，将人物四肢、五官和服饰清晰化，并对五官进行深入的刻画，注意人物表情的传达。

手臂和手部的绘制是不可忽略的，双臂向上提起，左手拿着冰激凌，右手自然握住头发。绘制时要注意手掌的整体方向、手腕的转折感和手指的姿态。

用简单的线条绘制出人物的大致轮廓，确定眼睛的位置及样式。





在上图的基础上为人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式，将画得不准确的轮廓修改过来。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，绘制时注意线条的虚实和粗细变化；擦除画面中多余的辅助线条。细致地绘制人物的五官和头发，使人物看起来更加生动，更具立体感。



再次提炼画面中的线条，用最简单的线条表现出人物温婉的女性气质。

画面里人物的长辫子可以避免画面呆板。

在线稿十分完善的情况下，给画面添加阴影，让画面有呼吸空间，让人物的体积感更加强烈。





人物所穿服饰是长袖T恤搭配裹胸裙的设计，其中裹胸裙是非常能体现女性胸部曲线的一种服饰类别，而且这里所绘制的裹胸裙还具有高腰收缩的特点，因此对于胸部的绘制十分关键。



头颈肩的关系在第一步画草图的时候就要明确下来，还有手臂的基本动势。

本案例中人物有仰视的透视角度，头顶部分不要太大，为了使人物更加好看，可以让人物的头微微低下。



压裙摆的姿势一定要有裙子，这个裙子可长可短，但在这里最合适的是这样的百折款的短裙，飞起来有起伏，画出来很好看。

人物的服饰要和姿态紧密结合，画出适合人物性格的服装，人物才会耐看。



在进一步绘制时，为了避免面部空，没有亮点，可以给人物架上眼镜。

眼镜的绘制有很多种方法，本案例中是年轻女孩的眼镜，所以要画得轻巧一些。



用橡皮把起稿时人物身上杂乱的线条擦除一下，让画面干净一些。

加强线条的走势，尤其是百褶裙的绘制，由于褶皱较多，下笔前一定要考虑好这些线条的起终点。



人物的面部是画面的亮点，无论是鼻梁上的眼镜还是落在面部的头发，都是刻画的重点。比如眼镜，在这里画成全框架的款式就很不合适，半框架的刚好能丰富画面，使人物看起来很年轻。



深入刻画五官，包括眼镜，然后细心观察画面，给人物加上阴影。百褶裙要分清内侧和外侧。

利用简单的线条勾画出人物的动态和身体的外轮廓，并确定面部的五官基准线。

在躯干上定出胸部的位置，要根据身体扭转的程度，将胸部的位置绘制准确。另外，运用曲线确定出腰部与胯部的位置。



女性人物肩部的动态线和胸部的动态线是平行的。记住这点，可以确定胸部的位置。

腰部的扭动使上半身产生了动感，身体扭动的反方向的肌肉线条平滑。



根据五官的基准线，绘制出人物的五官，并逐步为人物添加衣服和饰品。

为了突出画面氛围，可将人物手部的细节画出来。为少女添加手帕和小棒后，画面整体看上去更加生动，人物的表情与身体动势更加和谐。



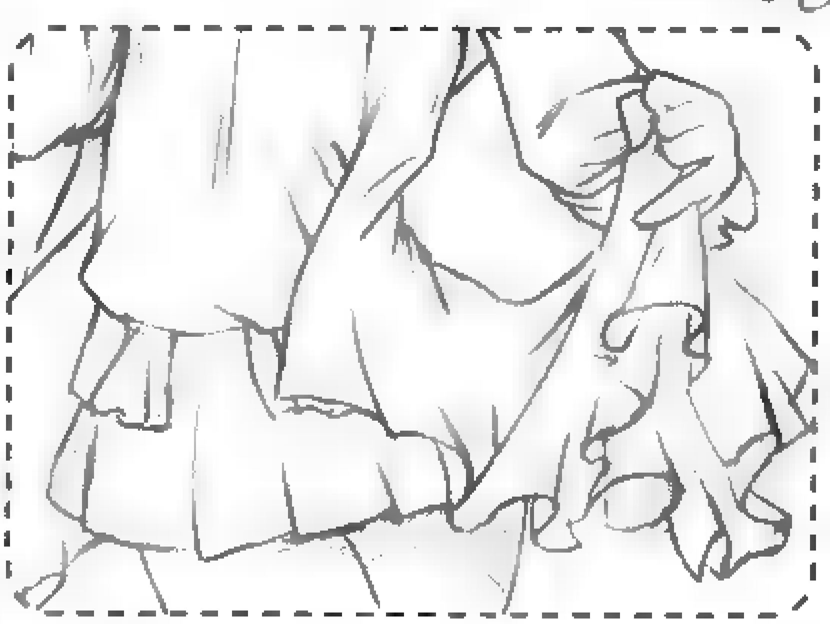
擦除身体多余的线条，再次确定轮廓线。后腰部衣服的褶皱虽然不明显，但也要用心表现。

需要注意的是，当腰部左右摆动时，人的上身无法大幅度地向两侧弯曲，最多弯到 45°左右。



绘制阴影，增加画面的层次感和立体感(注意线条的粗细和轻重明暗的变化）。

宽松的外套随着身体的倾斜，与身体会产生一定的距离。



在绘制衣服褶皱的时候，线条要柔和，虚实疏密得当，这样才能将衣服柔顺的感觉表现出来。



先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定整个人物的轮廓及动作，使用十字线确定五官的位置和大致轮廓。



在上图的基础上为人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式。注意头发的形状和发束之间的穿插。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，绘制时注意线条的虚实和粗细变化；擦除画面中多余的辅助线条。细致地绘制人物的五官和头发，使人物看起来更加生动，更具立体感。

先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定整个人物的轮廓及动作，使用十字线确定五官的位置和大致轮廓。

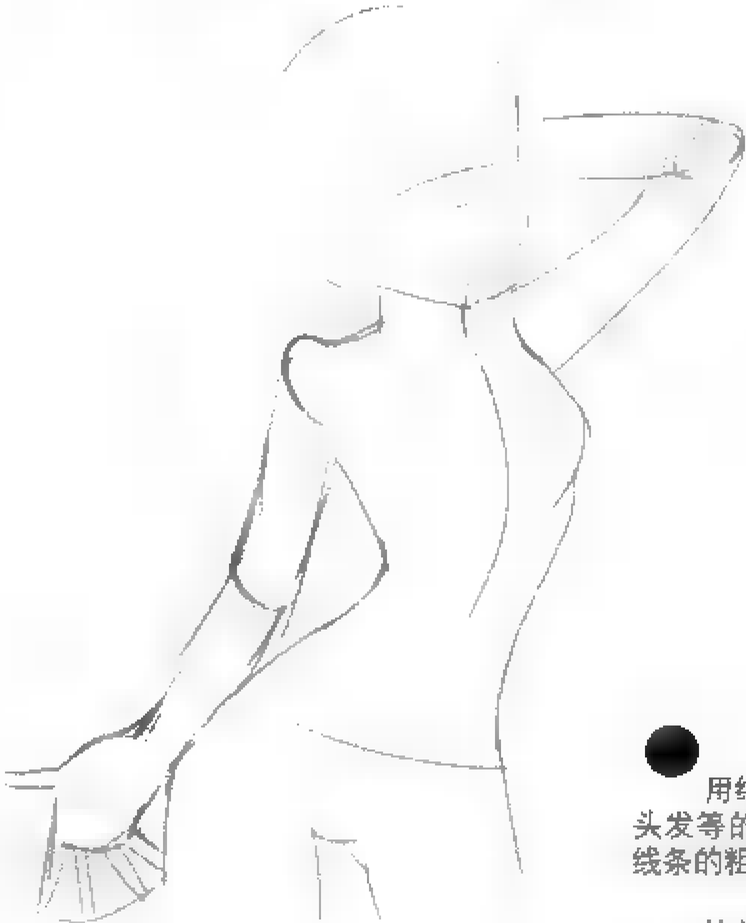




给人物添加头发，同时加上发饰，为了让画面富有动感，一定要让头发具有随风摆动的轻盈效果。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，绘制时注意线条的虚实和粗细变化；擦除画面中的辅助线条。细致地绘制人物的五官和头发，使人物看起来更加生动，更具立体感。



画出脖子、脊椎，还有肩膀的轮廓，整理出身体的形状。画的时候要注意身体的厚度，并且画出胸部。

在绘制人物抬起一只手臂的动作时，应注意将肩膀肌肉的线和胸部看做是有连接的。



用细致的线条将人物动作、五官、头发等的轮廓清晰化，刻画时需注意线条的粗细和轻重的变化。

抬起一只手臂的时候，肩线会倾斜。胸部的最高点连线也会倾斜。



进一步为人物添加明暗变化，通过自己的表现手法使画面产生立体的效果。

在绘制阴影时，应当注意光源的统一。

因为胳膊肘关节是软的，所以上臂会稍微向外侧弯曲。

利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓。

确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、腰部的位置，以及腿的位置和长度。





在第一步草图的基础上确定人物大体形态。

人物上半身的动态大多是通过肩膀的变化而变化的，确定两个肩膀的位置，可以确定上半身的基本姿态。

细致描绘人物的姿态。利用橡皮等修改工具将形体具化，精致化。将人物四肢、五官等清晰化，完善线稿。

绘制时，切不可因为特殊的视角而忽略了人物的比例，身体的平衡感和四肢的协调性很重要。



用长线条画出人物的动态轮廓图。

确定人物站姿的基本动态、身体与四肢的关系、腰部扭动的形态。





在第一步草[redacted]的基础上确定人物的服饰发型。

人物右边的手臂是支撑身体的，因此，右边的肩膀[redacted]略高一点，这样整个身体的动势就很明确了。

进一步绘制人物的细节，使人物的旗袍和卷曲[redacted]荡的头发相映成辉。

衣服很贴身，人物的身体结构就会十分明显，这时，更要仔细推敲人物的动作，找准比例，保证四肢协调。



利用简单的长线条把人物左右肩膀的关系、胸部的位置、四肢的动势表现出来。





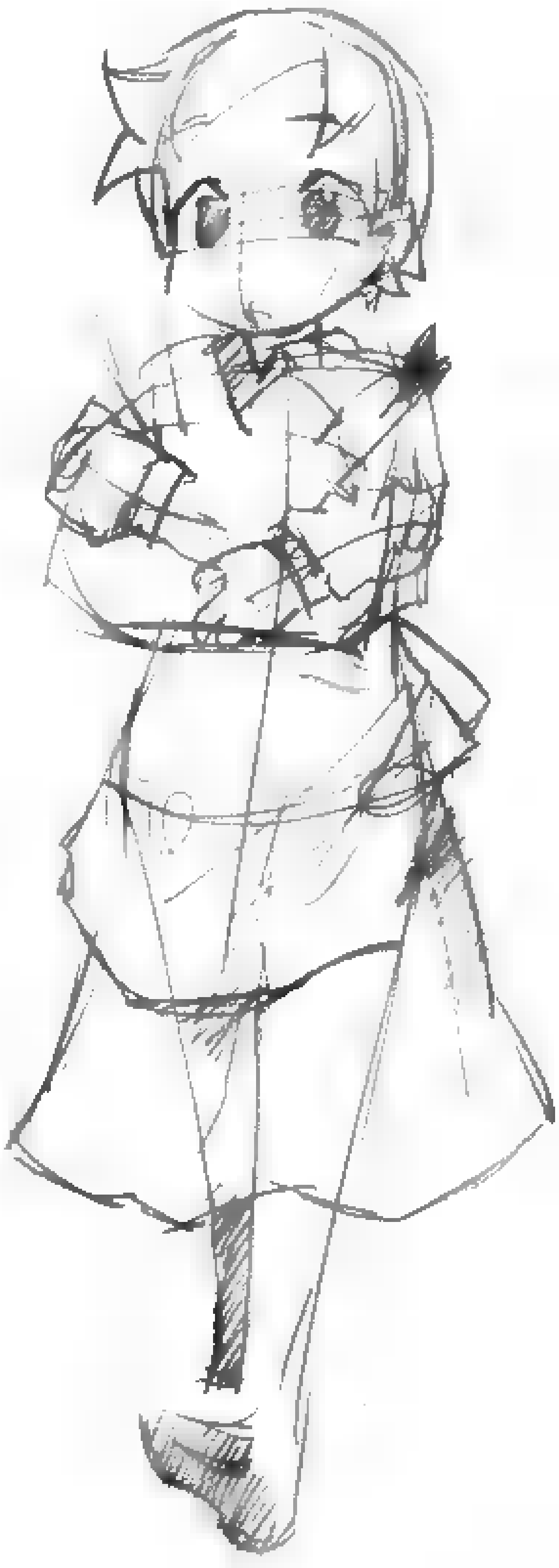
进一步找准人物的动作比例，同时为人物添加衣服，配合衣服、发型画上合适的配饰。

衣服的褶皱要跟随身体的动势而产生，不可独立存在。



细致描绘人物的姿态，刻画人物的五官表情。这个作品中，人物的手在画面中也有着很重要的地位，要把女孩手的灵巧柔软画出来。

小孩子的动作略显稚拙，十分可爱，用凌乱的线条表现出孩子抱着纸袋的动态。要把人物的面部表情画出来。





用准确的线条画出人物的外轮廓，适当添加道具，比如脚下的草、怀里抱着的法棍面包。



先绘制出头部的大致轮廓，注意扭动的腰部和伸出的手臂的关系，这两者的动态是画面的亮点。



在上图的基础上为人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式。把画得不准确的轮廓修改过来。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，绘制时注意线条的虚实和粗细变化；擦除画面中多余的辅助线条。细致地绘制人物的五官和头发，使人物看起来更加生动，更具立体感。



一手拿扇，一手握住胳膊的动态容易给人以重心不稳的感觉，绘制时应注意把握人物的重心，保持平衡感，切勿将手中的道具绘制得过大。

特别需要注意人物抬起的那条腿，把握住近大远小的透视规律，以及脚底的形状和角度。





在确定角色动态后，开始绘制角色的发型、服装及样貌等特征，用较细的线条将人物的造型感表现出来。

绘制人物手拿道具的姿态时，要注意画面的整体感觉，勿将人物动作绘制得过于僵硬，协调、自然的肢体动作可以赋予人以动感。

刻画时注意眼神的方向感，望向前方的炯炯有神的双眼体现了动态的真实性。

人物手中的扇子也是重点刻画的一部分。

画出人物大的动势，可以通过头颈肩之间的关系，找准人物动作特点，这里的人物有运动感，可以适当延长腿部，使画面的速度感增强。





绘制出人物的头发和和配饰，蝴蝶结、发带这些都是为画面加分的地方。画出头发的阴影，区分开前后的头发，让画面有虚实的变化。



在前一步的基础上，用橡皮把多余的线条擦掉，使画面更加明确。尤其是一些辅助线，在完成画面的时候，就可以把它们去掉了。



简单地勾勒出两个人物的大致轮廓,使用十字线确定出五官的位置。

在绘制组合人物的时候，要注意两个人物之间的比例关系。



给人物添加头发及服饰，绘制出五官的大致形状，将草图绘制完整。在绘制服饰时要注意，裙摆要随身体的扭动而摆动。两个人物的动态也要有所区分。



使用简洁干练的线条勾画两个人物的轮廓，根据人物身体的完整程度对五官进行刻画，擦除该人物上面多余的线条。注意两个人物头发的穿插，要明确。



在上一步的基础上，给人物的下半身加以完善，裙子的下摆有众多的褶皱要一一仔细画出。

在绘制五官的时候，要时刻区分两个人物的差异，比如不同的眼睛形状，不同的表情等。

把人物的五官再次进行深入，画出反光，擦出高光，进一步明确两者的差异。

在绘制服饰细节的时候，可以画上阴影，体现两者的体积感，区分彼此关系。







在绘制五官的时候，尤其要注意对眼睛的刻画。眼睛是通往外界的窗口，所以将眼睛画好是至关重要的。眼睛的完成程度也间接地影响整幅画面的完整程度。

大胆勾勒出全身的轮廓，确定人物蹲下握枪的基本动态。注意把握人物的重心，保持平衡感。

在绘制人物 3/4 侧面时，需要注意身体的扭转角度，特别是颈部、腰部的扭转。此时女性身体特征明显的部位，会有一定的角度变化。





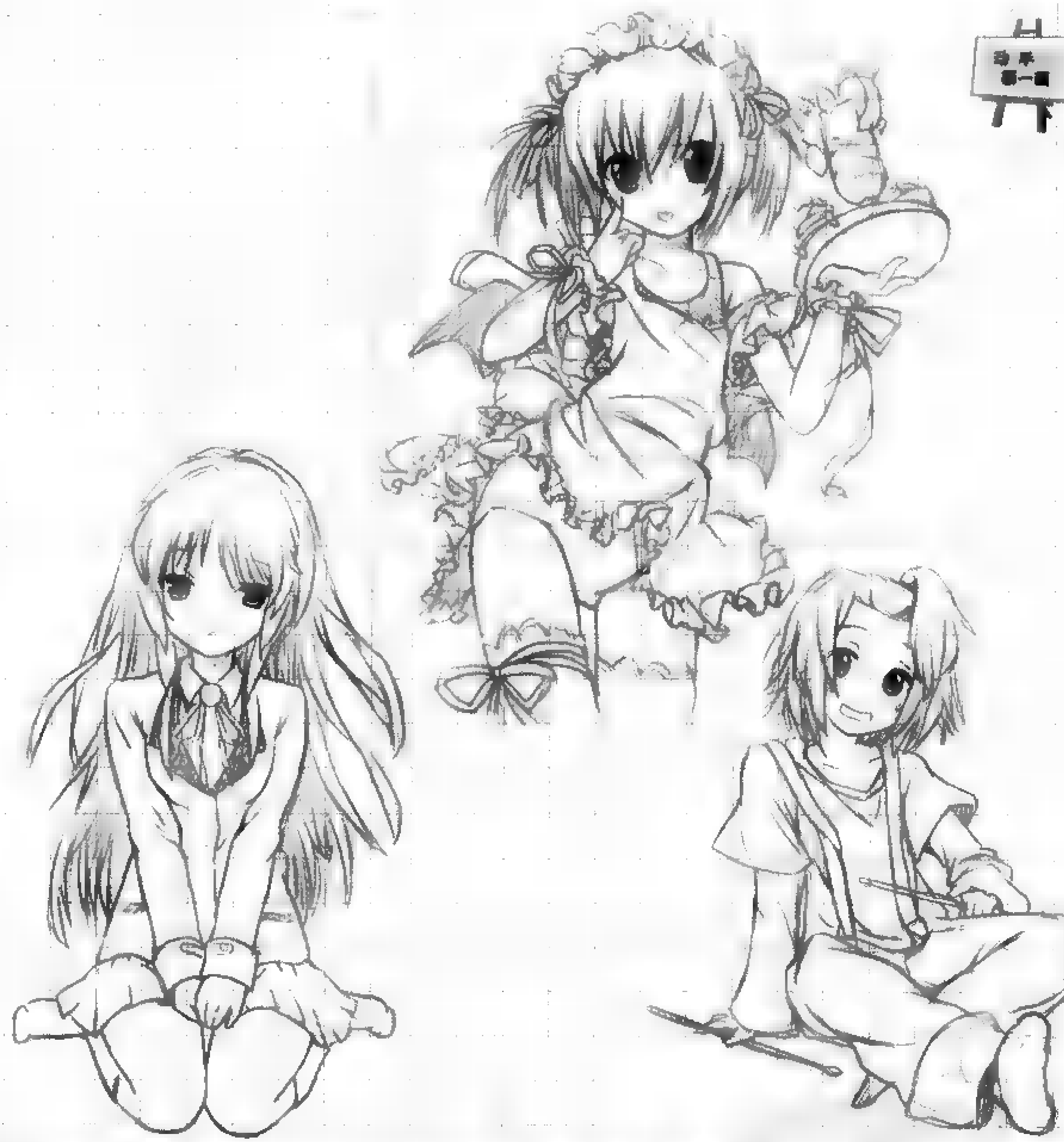
在草图的基础上将人物形体具体化。调整线条，使人物的四肢、五官和头发清晰化。

刻画眼睛时要注意眼神的方向感，严肃凝望的双眼体现了动态的真实性。



局部深入刻画并整体调节，完善画面，完成人物蹲下握枪姿势的绘制。

绘制人物手部的姿态时，要注意画面的整体感觉，勿将人物动作绘制得过于僵硬。协调、自然的肢体动作可以赋予人物动感。



第五章　人物形体服饰的表现

很多动漫初学者都认为学会画服饰就可以遮掩人体不准确的缺陷，其实不然，虽然绘制服饰在一定程度上可以省略人体的绘制，但只有自然真实的体态与合适的服饰相结合时，才能真正地表现出一个动漫角色的特质。大多数情况下，对人物的描绘不可能完美无瑕，对于各种人物外部形体的表现而言，“逼真”远比“准确”更加重要。

在本章中，我们将学习如何通过人物服饰的描绘，来表现“逼真”的效果。



勾画出人物的基本动态和大形轮廓，并利用简单的线条确定面部五官的基准线，同时标注出四肢关节的连接部位。



确定人物姿势之后再画出五官、头发和衣服等。

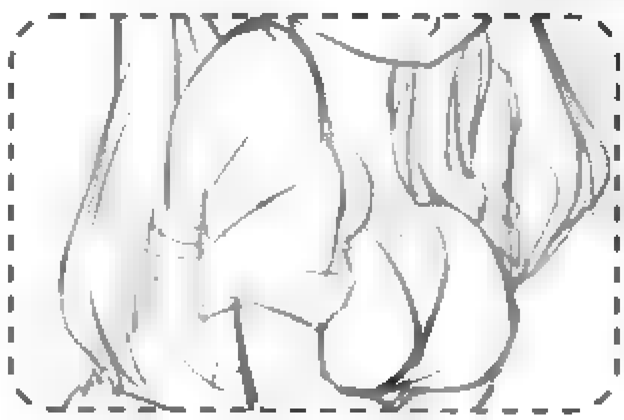
在明确了人物的姿势、衣服及基本比例关系之后，采用“裸身”设计的方式有时候会比直接画出衣服更方便。





受到动态、透视角度等因素的影响，十字基准线变化为不同方向的弧线。弯曲的弧线基准线可以体现出面部的朝向。

继续用较细致的线条描绘出人物的造型，并逐步将头发、五官、服饰清晰化。



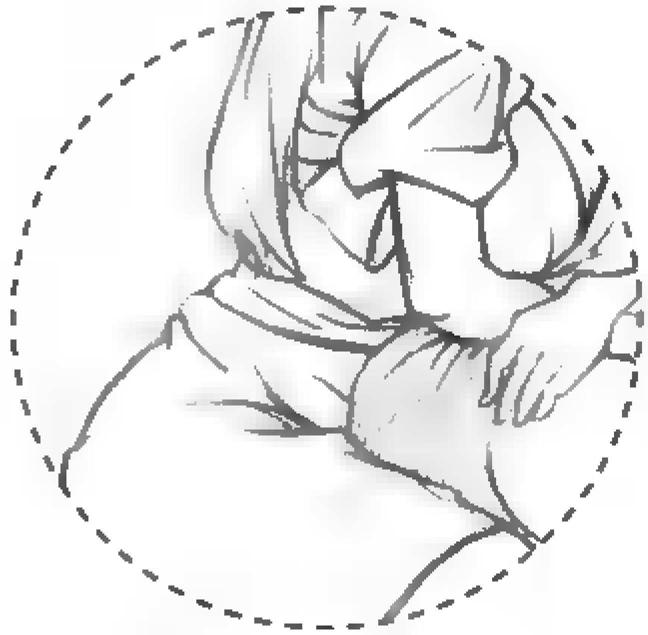
丝质V字低胸的吊带裙表现出女性柔美的韵味，胳膊上看似随意滑落的肩带更为其平添一份性感。

局部深入刻画并整体调节，完善画面。这一过程中应特别注意人物服装与气质的吻合。





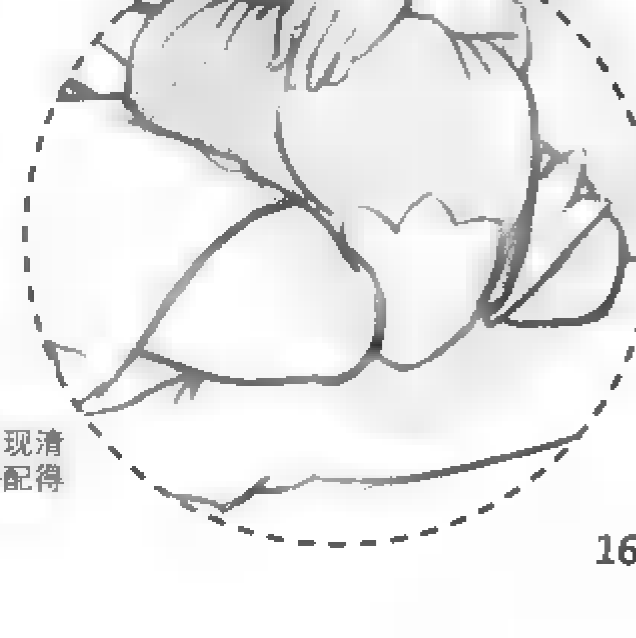
散乱的头发、随意佩戴的发饰、迷茫的双眼、慵懒的坐姿都透露出一种居家的氛围。



裙子的材质较柔软，褶皱丰富、线条松弛、流畅且舒展，增加了画面层次感，是刻画的重点之一，绘制时要注意褶皱的走向应与人物动态相符合。

不同款式、不同质感的睡衣，穿在不同类型的女孩子身上会有不同的效果。通过人物对睡衣的选择可以判断其性格特征。

基本服饰造型：蝴蝶结头饰、丝质贴身连衣裙（特点：面料柔软、颜色素雅、深V领、长度在膝盖以上）、卡通玩偶、丝绒内里坐垫。



人物盘腿、耸肩、双臂交叉的动作需表现清楚，这样一种放松的身体动作与着装搭配得自然、合理。



勾画出人物的基本动态和大致轮廓，并利用简单的线条确定面部五官的基准线，同时标注出四肢关节的连接部位。

确定人物姿势后再画出五官、头发和衣服等。

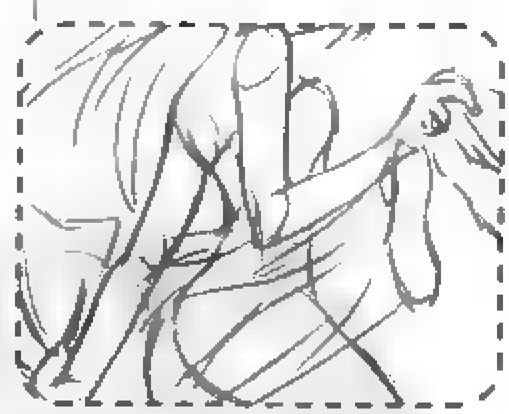
为角色添加发型、服装和五官。在绘制角色的服装时，要考虑到角色的身体动作，以及肢体动作对衣服的拉伸作用。



对线稿整体进行细致调整，并对头部五官和身体各部分细节进行刻画。

绘制眼睛时要注意高光的位置，高光的位置可以决定眼神的方向。





张开双臂是比较外向的人物的动作，主要体现角色阳光而有活力的感觉，并突出了其愉悦的心情。



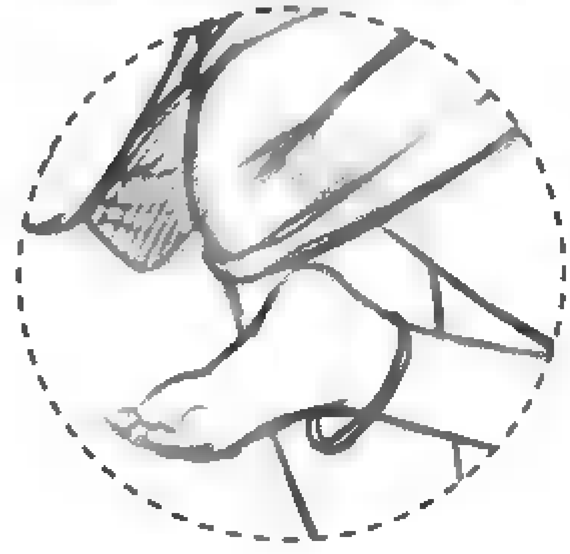
鞋子的款式造型应该简单描绘，手拎鞋子的动态才是刻画的重点。绘制时要特别注意手腕、手指自然弯曲的真实感。





注意肩部、腰部与臀部宽度的比例，并把握好身体扭转的幅度，以便表现出人物背部漂亮的"S"形曲线。

翘起的脚表现出人物愉悦的心情，脚环的设计不仅避免了人物腿部单调的感觉，还体现出角色女人味的一面。



绘制阴影（注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。整体调整，完成美少女服饰造型的绘制。

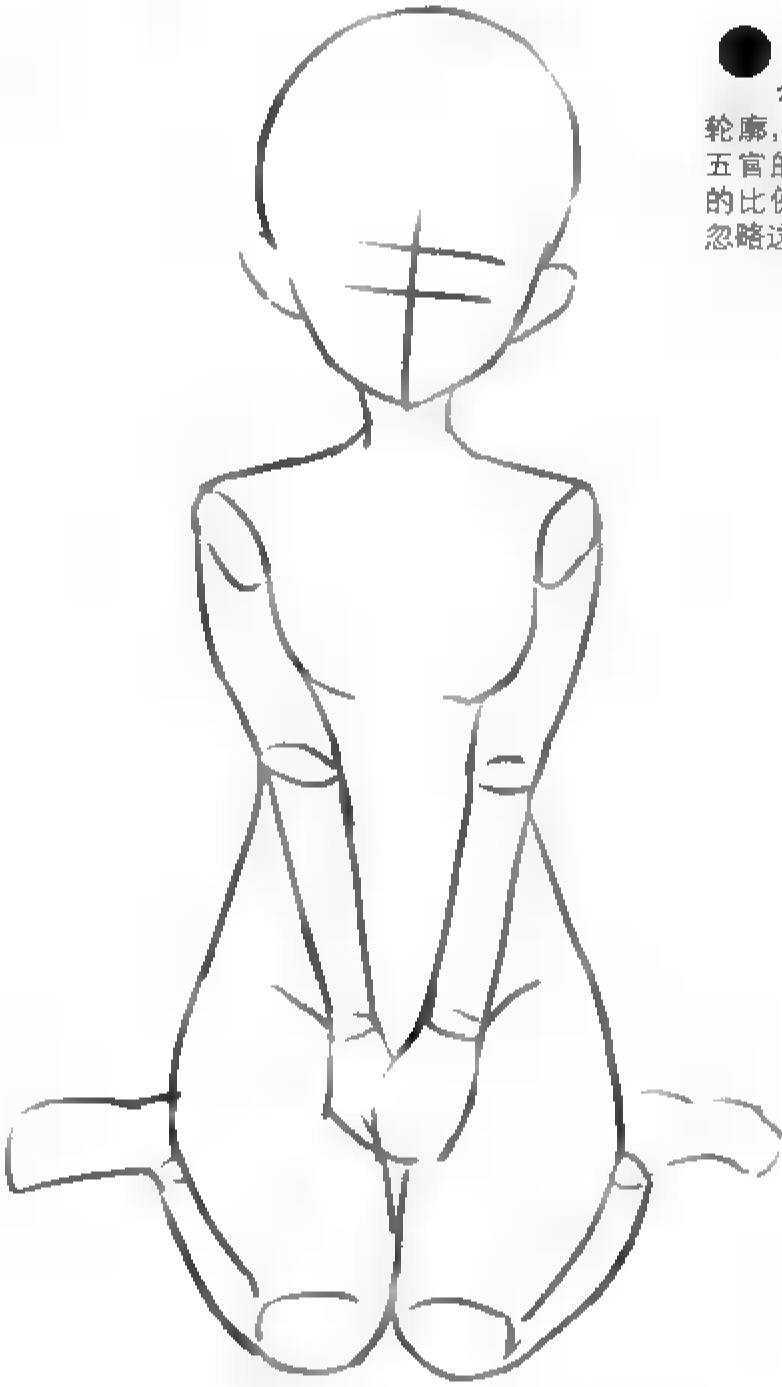
飘逸的长发，露肩、露背的连衣短裙，光着双脚的造型，让人不自觉地联想到阳光与沙滩。呈弧线状舒展的身体轮廓，给人明快而有活力的印象。



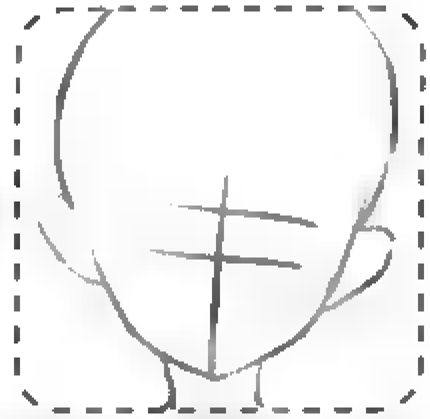
绘制角色手中的浴巾时，褶皱变化不要太多，线条应简洁、流畅，表现出大关系即可。如若绘制过多的褶皱，会给人以赘肉淤积的视觉效果。

抹胸裙是裹着胸部位置的裙装，因此也叫裹胸裙。抹胸裙其实是连衣裙的一种，能展现完美的肩背线条，还能让性感味道优雅地完美展现，让过分暴露的低俗感消失殆尽。

基本服饰造型：抹胸裙（特点：剪裁合身、质地轻薄、长度颇短、无肩带、露肩、露背）、浴巾、高跟凉鞋、脚环。



勾画出人物的基本动态和大形轮廓，并利用简单的线条确定面部五官的基准线，注意大腿小腿之间的比例关系，不能因为转折剧烈就忽略这点。



人物头部向一侧偏转时，在起稿阶段就要使用基准线表现出来，这样才能在后面的深入绘制中更加准确。



制服的布料质感都比较硬，因而会形成直挺、尖锐的褶皱，纹理明朗、清晰。



确定人物姿势之后再画出五官、头发和衣服等。

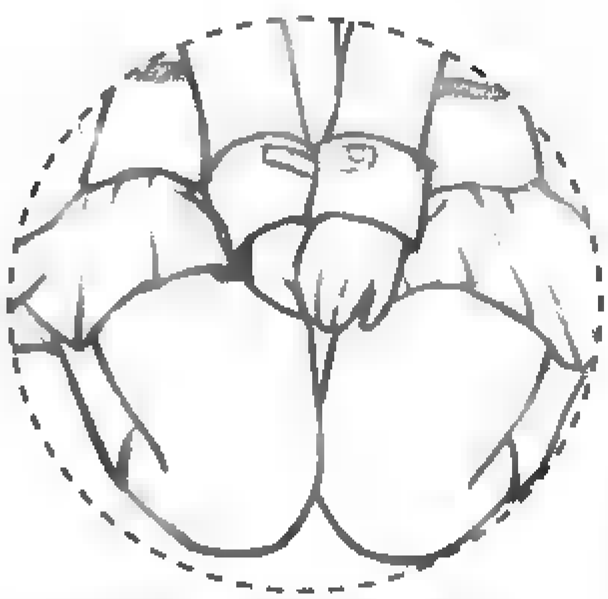
这里人物动作相对呆板，所以要把面部五官画得精巧一些，头发也相应画得夸张一些。

局部深入刻画并整体调节，完善画面。这一过程中应特别注意人物服装与气质的吻合。

领口的蝴蝶结装饰味道浓重，是青春校园服饰的一大特点。搭配款式简单的膝上短裙，体现出女孩青春洋溢的风貌。另外，简洁利落的长袜也是穿着校服[illegible]的经典搭配。



大大的眼睛，稚嫩、纯真的表情，这是漫画中好学生的标志性面孔。



人物正襟跪坐，双手放于两腿之间，表现出该角色乖巧、听话的性格特点。



校服最早出现在日本，是学校规定的统一样式的学生服装。

在漫画作品中，善于创造和发现美的画师们对原有的普通校服进行了升华。但是，无论外形怎样变化都应以不显厚重且学生味十足为主要原则。

基本服饰造型：衬衣、蝴蝶形领结、西装外套（特点：有垫肩、衣领，口袋处都采用了撞色的面料，袖口有外翻的设计）、百褶短裙、长袜。

勾画出人物的基本动态和大致轮廓，并利用简单的线条确定面部五官的基准线，同时标注出四肢关节的连接部位。



确定人物姿势之后再画出五官、头发和衣服等。

在绘制角色时不要急于刻画细节，首先应当确保人物动态的准确性，以及这个动作是否能合理表现角色的性格特征，然后再深入绘制细节。



合身的小裤可以突出人物的身材，绘制时应注意符合人物的身体结构。

对线稿整体进行细致调整，并对头部五官和身体各部分细节进行刻画。

绘制眼睛时要注意高光的位置，高光的位置可以决定眼神的方向。





略微呆板的表情搭配随风舞动的丝带、裙摆等，采用了动静结合、矛盾统一的表现手法，凸显出人物的俏皮可爱。

绘制阴影（注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。整体调整，完成美少女服饰造型的绘制。



女仆装是指女仆的工作装，通常也指仿照这种工作装而制作的女性服装。其基本样式一般是以黑色或是深蓝色的连衣裙，加上带有女仆装花边的白色围裙而组成围裙装。

基本服饰造型：荷叶边形态的发饰、长款背心式连衣裙（特点：面料柔软、质地轻薄、款式简单、裙摆处有荷叶边形态的装饰）、蝙蝠翅膀饰物、蝴蝶结丝带饰品、花边长筒袜、水果饮料托盘。

这里所绘制的女仆装相比于常见的女仆装要更萌，女仆发带、袖口和裙摆的花边、手腕和袜筒的蝴蝶结丝带、袜筒的蕾丝边等细节将人物衬托得更加可爱。

勾画出人物的基本动态和大致轮廓，并利用简单的线条确定面部五官的基准线，同时标注出四肢关节的连接部位。



确定人物姿势之后再画出五官、头发和衣服等。

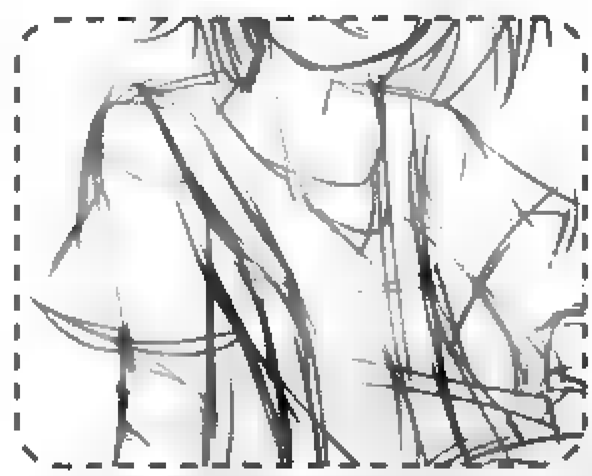
在绘制角色时不要急于刻画细节，首先应当确保人物动态的准确性，以及这个动作是否能合理表现角色的性格特征，然后再深入绘制细节。



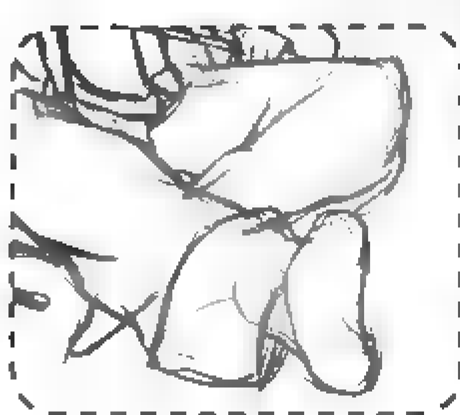


对线稿整体进行细致调整，并对头部五官和身体各部分细节进行刻画。

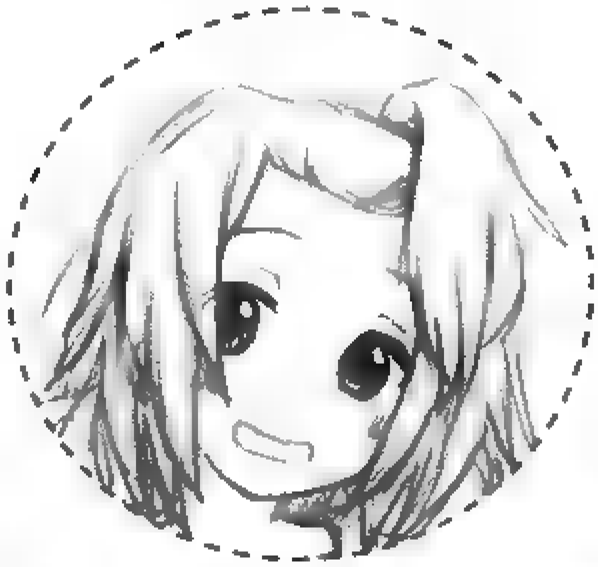
绘制眼睛时要注意高光的位置，高光的位置可以决定眼神的方向。



短袖体恤的袖口轮廓距离胳膊较远，表现出衣服的宽松感。



绘制人物的盘腿坐姿时，要注意伸向前方的右腿，并把握腿部的方向和轮廓。



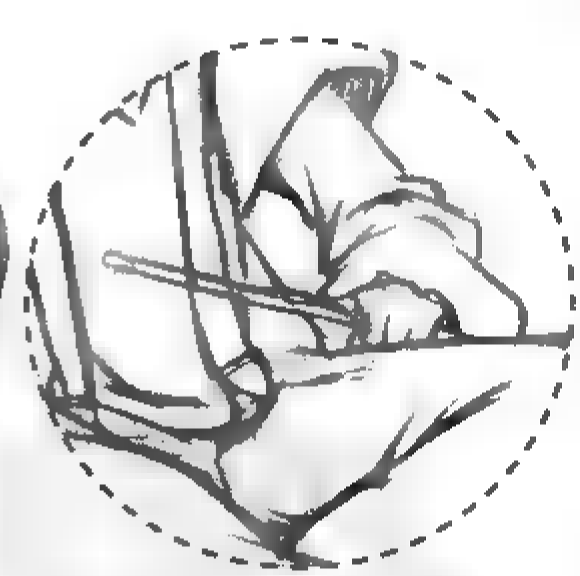
在绘制时注意眼神的把握，眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画轮廓线，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

● 绘制阴影（注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。整体调整，完成美少女服饰造型的绘制。舒适的上衣，宽松的长裤，衬托出女孩帅气、潇洒的一面。纤细的带子和宽松的裤腿形成对比，帅气中不乏女人味。



领口露出的锁骨可以令人物更富有魅力，绘制露出的锁骨部分时，可以将衣领的轮廓适当放大，以便凸显出脖颈处的细致感。





人物手中的打鼓棒是这套服装的一个亮点，它可以提升整套服装的气场，使画面整体看起来酷劲十足。

背带裤通常指裤腰上装有挎肩背带的裤子。本案中为角色设定的是宽松日式背带裤，它与传统合身修身裤形不同，这一款裤子宽松帅气，充满日式味道，穿着起来不挑身材。

基本服饰造型：宽松短袖上衣、舒适长袖T恤、长裤（特点：裤腰上有两根挎带相连、裤腿宽松、裤脚很大）、打鼓棒、 棉质短袜。

受到动态、透视角度等因素的影响，十字基准线变化为不同方向的弧线。弯曲的弧形基准线可以体现出面部的朝向。





勾画出人物的基本动态和大形轮廓，并利用简单的线条确定面部五官的基准线，同时标注出四肢关节的连接部位。

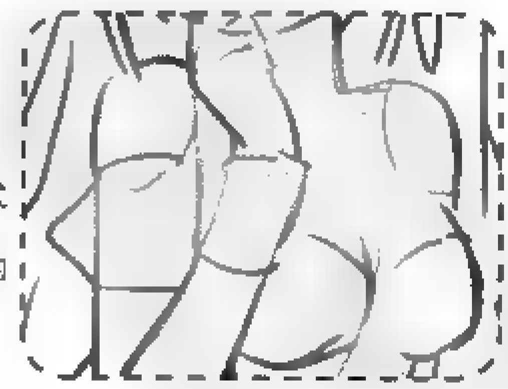
确定人物姿势之后再画出五官、头发和衣服等。

在绘制角色时不要急于刻画细节，首先应当确保人物动态的准确性，以及这个动作是否能合理表现角色的性格特征，然后再深入绘制细节。





V形的领口、露肩的设计，以及蓬松的泡泡袖，款式新颖，性感与时尚兼具，打破了传统猫娘装单调的造型模式。



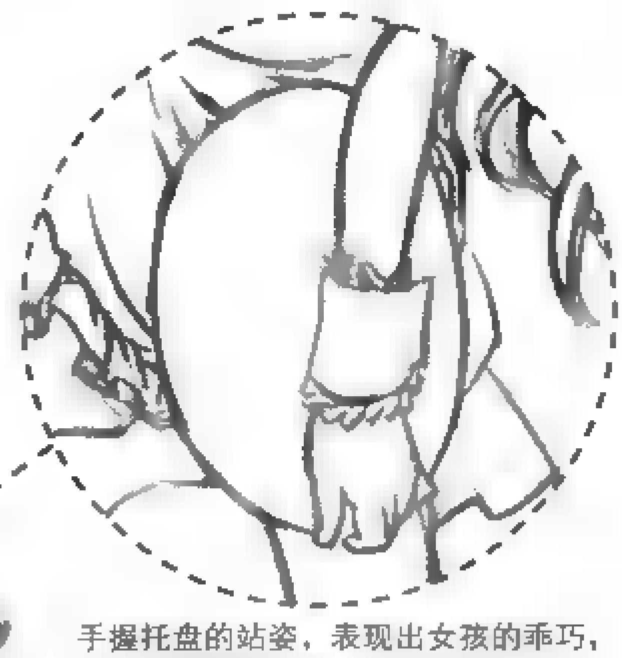
继续用较细致的线条描绘出人物的造型，并逐步将头发、五官、服饰清晰化。其中一只手放在唇边，这只手就要细致刻画了。

绘制阴影（注意线条的粗细和轻重的变化）、增加画面的层次感和立体感。

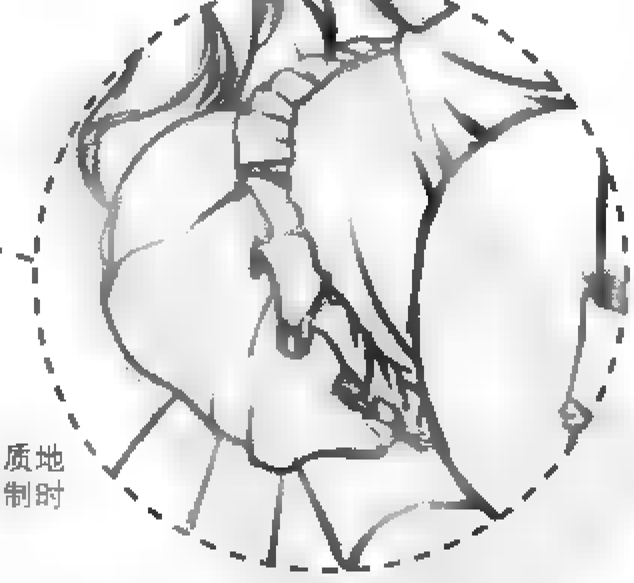




头顶的猫耳造型，简单可爱，是猫娘装的重点，充满了童趣和俏皮感。
圆睁的双目、口含手指的肢体动作，表现出角色文静、内敛的个性，一副楚楚可怜的样子。



手握托盘的站姿，表现出女孩的乖巧，手指关节微微屈起，充满着小女生特有的害羞感觉。



女猫娘装的面料一般较为粗糙，质地厚重，不会有丝滑的感觉，在绘制时应抓住其特点。

猫娘装是动漫作品中常见的动物装，通常出现在变装舞会、COSPLAY等特殊场合，根据猫娘装的不同特点，可以表现女孩可爱、腼腆、害羞、性感、火爆等不同的性格。

基本服饰造型：猫耳装饰、仆人发带、颈部装饰、连衣裙（特点：露肩、V领、贴身、袖子和裙摆处采用蓬松的设计）、腕带、围裙、长筒袜、托盘。



利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。

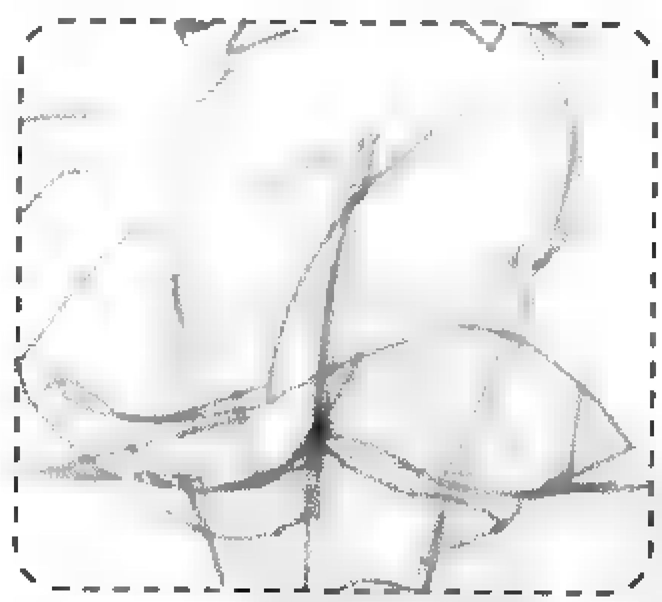
确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、[redacted]部的位置，以及腿的位置和长度。



从头部往下开始更进一步的绘制，线条虽然凌乱，但要尽可能地用较深的线条和较锐利的笔法，交代出各个部分的准确位置。

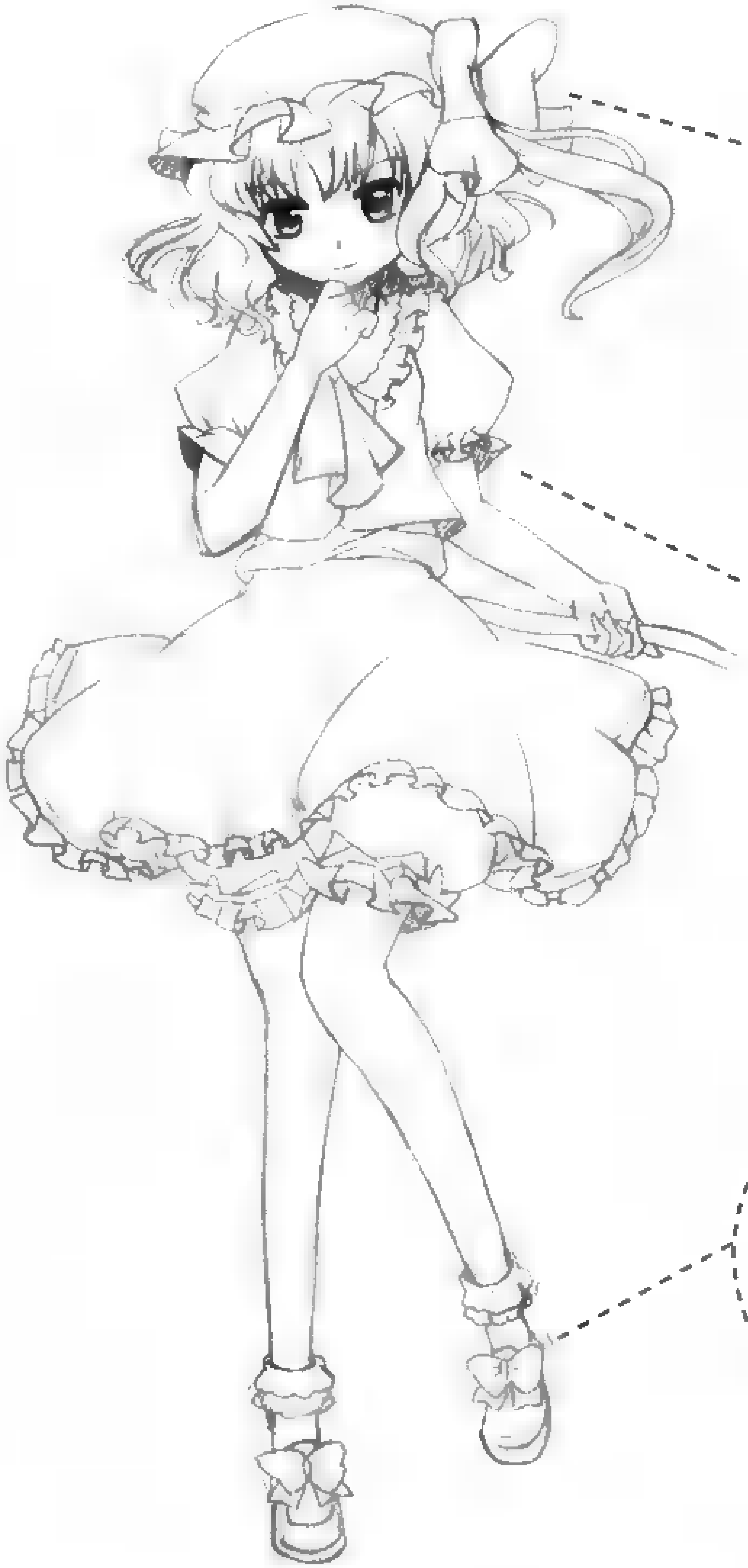


在人物轮廓草图的基础上，清晰勾勒出五官的轮廓。利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。绘制眼睛的轮廓线时，注意将眼珠和高光的轮廓也描画出来。



即使要绘制能够遮盖人物形体的服饰，也要在初级阶段将人体的大致轮廓描绘出来，这样才能让显露在服饰之外的形体更加准确而真实。

在确定人物基本轮廓后，我们开始为人物添加一些辅助物品，使其动态得到进一步加强。
以上介绍的步骤中，所需考虑的因素只是一般性的流程，并不是绝对的，在实际绘制时，可根据自己的习惯进行调整。

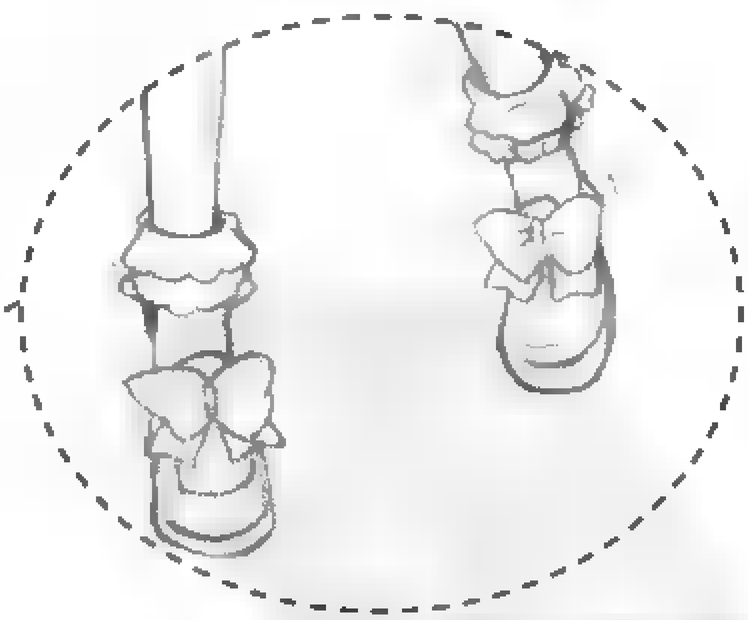




公主帽的变形，增加了蝴蝶结和飘带，使得帽子更加符合奇幻角色的身份。



上衣是具有泡泡袖、荷叶边领口、领巾的罩衫，与下半身的花边裙摆、束口裤形成呼应。



带有花边袜筒的短袜和装饰蝴蝶结的鞋子，这些细节都与整体相适应，增强了角色的奇幻感。

奇幻角色是动漫角色中占据重要比例的一种类型，通常是虚构的人物，并根据设定的背景、场景等具有不同的服饰风格，这类服饰虽然也风格各异，但都具有或奇特、或怪异、或神秘等特点，是在实际生活中无法穿戴的服饰。

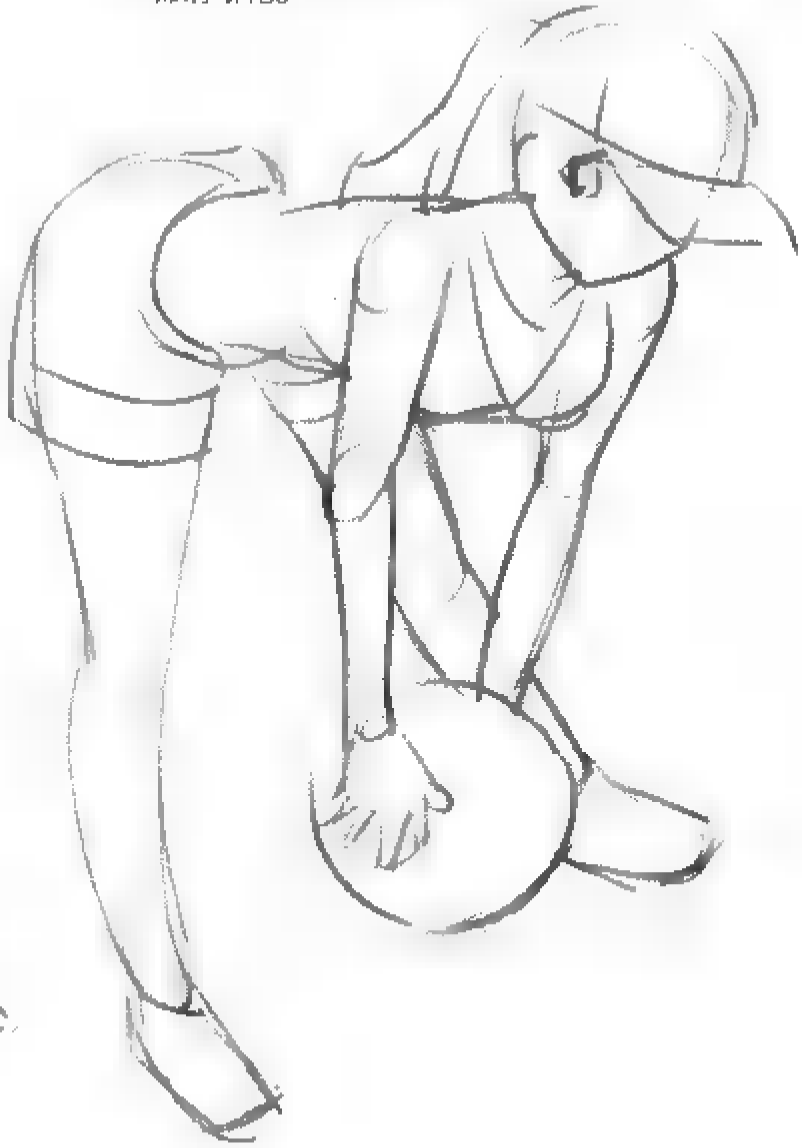
基本服饰造型：带有蝴蝶结的公主帽、衬衫（特点：半袖、宽松、单排扣、花边领口、系带领巾、泡泡袖）、裙裤（特点：外层为花边宽摆短裙、内层为花边短裤）、花边袜筒的短袜、带有蝴蝶结装饰的平底鞋。



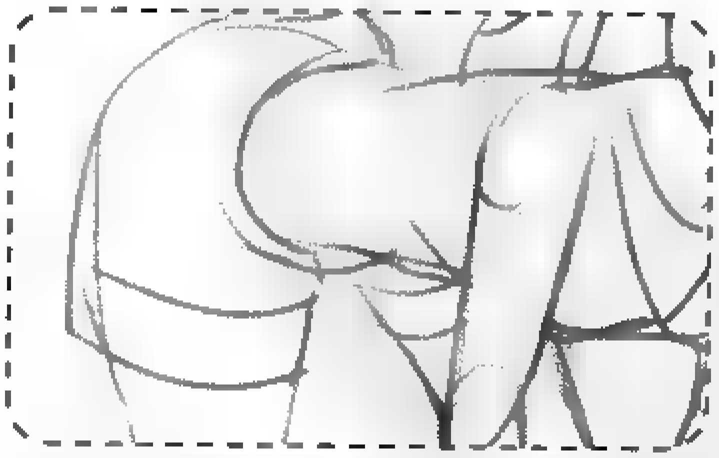
确定人物弯腰姿势的基本动态，描绘出全身的轮廓，找到人物骨骼关节相连接的部位，并用十字框架标注五官的位置。

注意找准人体的重心，把握人物的平衡感。

在上一步基本线稿的基础上，用较细的线条将人物的造型感觉表现出来，逐步将头发、五官、服饰清晰化。







人物肢体的动作比较丰富，双腿分开直立，上半身向下倾斜并与腿部形成 90° 夹角，双臂下垂，双手捧球。绘制时要注意双臂与双腿的协调性并且掌握好动作的平衡感，确定好肩膀的宽度和腰部的位置，避免头重脚轻的感觉。

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓描绘出来，并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



运动装就是人物进行体育运动时所穿的装束，通常选择背心短裤之类不会束缚四肢活动的搭配，可以是火爆的紧身式，也可以是休闲的宽松式，秋冬季节也会搭配相应的长衣长裤来防寒保暖。

基本服饰造型：棒球帽、圆形吊坠项链、背心（特点：无袖、圆领、紧身、衣长较短、螺旋边袖口）、超短裤（特点：牛仔质地、后裤带、卷边裤口）、长筒运动袜、运动鞋、护腕。

人物的动态和服装配饰都是有关联的，合适的服饰配合动作，更好地表现出人物的性格，在创作角色的时候要综合考虑这些方面。

用长直线画出人物的动势，四肢的位置、躯干的扭动都要明确出来。



在女性角色中，头发的样式是表现人物特点很重要的一点，像这样卷曲的长发，可以表现人物温柔的性格，发型的设计也非常重要。

如果觉得头发缺乏生动的气息，可以继续添加发饰，比如本案例就为女孩添加了宽沿的遮阳帽，给画面添加了浪漫的气息。

由于头发的设计比较复杂，因此身上的服饰就不必太过繁琐了，简单的比基尼装束，恰好展现了沙滩气息。

在深入头发的细节时，要用顺畅的长线条来画出头发的飘逸感觉，适当地留出头发之间的空隙，营造有风吹过的样子。

● 在深入的最后，为身后的头发加上阴影，用头发把身体衬托出来。



泳装样式繁多，适合不同性格的女生，可爱型女生可以搭配带有花边装饰和可爱图案的裙式泳装，腼腆型女生可以搭配较为保守的连体型泳装，开朗型女生可以搭配上半身为背心、下半身为裙装的两件式泳装，性感型女生可以搭配比基尼式泳装。

基本服饰造型：带有蝴蝶结的宽沿太阳帽、比基尼泳装（特点：绕脖设计、蝴蝶结装饰）。



确定人物的基本动态，描绘出全身轮廓的草图。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字框架标注五官的位置。

确定出肩宽、腰部位置及身躯长度的基准点。

在第一步草图的基础上，将人物四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓确定出来。注意人物动作的合理性。

作画的重点在于腰部，要设想是以腰部来进行大幅弯曲，而脊椎本身并不剧烈弯曲。





人物呈现向前奔跑且卧剑的手臂向前伸出的动态，这就使手臂产生了透视变化，对手部进行了适当的夸大处理，且手臂长度变短，绘制透视变化时要注意适度，过大的变化会使画面不合理、不自然。

● 根据需要为画面添加阴影，以增加画面的层次感和立体感，增强画面的表现力。

握住剑的手臂是刻画的重点，绘制时要注意每根手指的姿态，以及整个手臂的透视关系。



魔法帽具有十分奇特的造型，上方为莲花瓣造型，下方为花边装饰，周围还环绕着飞扬的飘带，象征着魔法的神秘。

魔法剑是魔法师施法的道具之一，与魔法棒、魔法阵齐名，将其对准要施术的对象，念下咒语就能实施魔法。

魔法装是魔法师的装束，一般以神秘怪异为主要风格，根据角色的不同也会有不同类型的设计，如修炼黑魔法的魔法师搭配宽袍大袖、不以真面目示人的服饰，而修炼白魔法的魔法师则穿着相对俏皮可爱。

基本服饰造型：莲花造型魔法帽、长袖上衣（特点：立领、单排扣、合身、泡泡袖设计、花边袖口、手臂有蝴蝶结装饰）、带有蝴蝶结装饰的短裙、袜筒有花边和蝴蝶结的长筒袜、系着蝴蝶结的平底短靴、魔法剑。



用松弛的线条勾勒出全身的轮廓，确定人物的基本动态。注意把握人物的重心，保持平衡感。

人物的主要支撑力量在腰臀部位及右腿上。



在确定角色动态之后，开始绘制角色的发型、服装及样貌等特征。在绘制时不需要太注意细节。





下肢看似不如上身繁杂，但用心程度并不能减少，下肢的形体虽然简单，但也有其空间延展性和朝向性。延展性和朝向性是绘制下肢时的重点，需要注意。

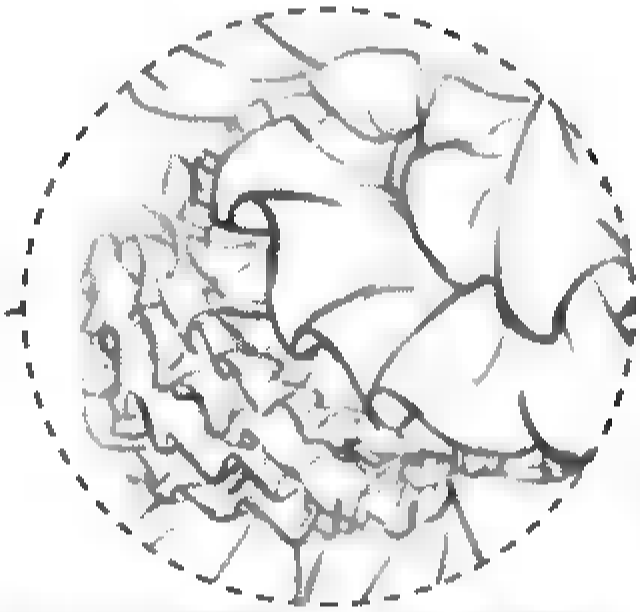
对线稿进行细致调整，从五官开始进行细节的刻画并适当绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。

整体整理画面，完善画面，完成绘制。





头顶的精灵帽十分华丽，花边装饰，金属链缠绕，帽顶的小星星闪闪发光，是精灵魔法的象征。



由于角色的动作相对静止，为了让角色显得更加具有变化性，在绘制层层叠加的裙摆和丝带时，要抓住褶皱的规律性和叠加时产生的垂坠感。



精灵手中的魔法手杖也是精灵身份的象征，不同类型的精灵，所持的魔法手杖也具有不同的属性，有的能支配风，有的能支配水，有的能支配火等。

精灵装，顾名思义，就是精灵角色所穿的服饰，通常十分华丽而优雅，符合角色灵动美丽的特点，有着丰富的细节装饰，花边、蕾丝、百褶、飘带等，都是精灵装常用的元素。

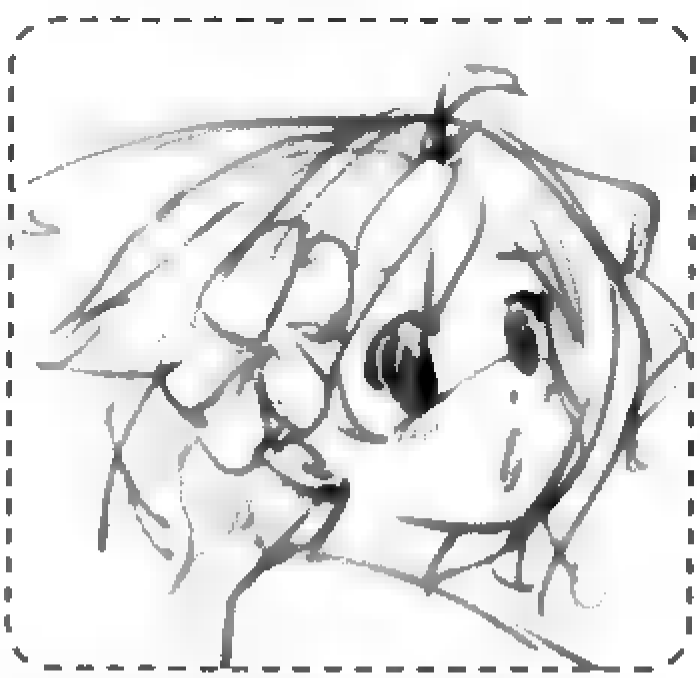
基本服饰造型：装饰花边和星星的尖顶精灵帽、连衣裙（特点：高领、短袖、紧身、多层褶皱裙摆、花朵铃铛胸花）、丝带、长筒袜、脚链、浅口平底鞋。



先绘制出头部的大致轮廓，注意扭动的腰部和伸出的手臂的关系，这两者的动态是画面的亮点。

在上图的基础上给人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式。并且画上女孩手里的道具吉他。





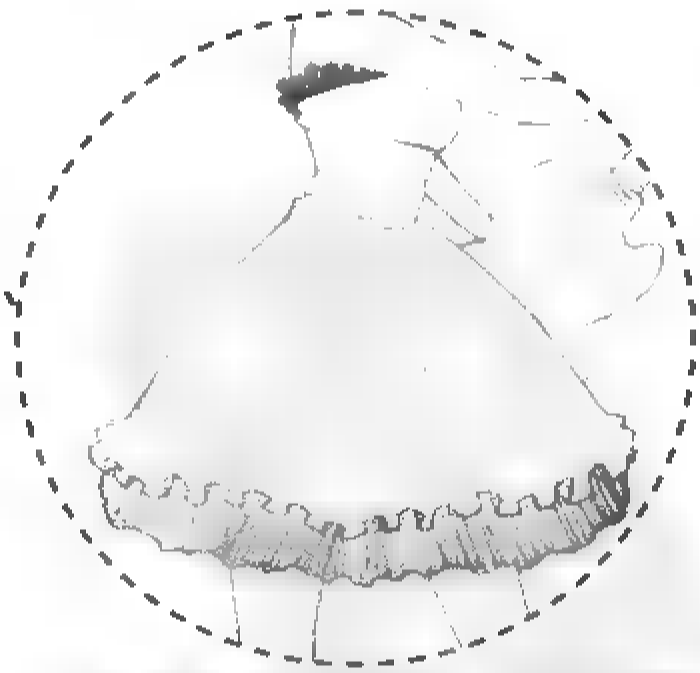
女孩设计的是简单的短发，这样的发型搭配派对装时就要采用更为自然的配饰，这里除了把头发处理得更加蓬松之外，还加了一朵鲜花作为发饰，既符合派对气氛，也适合女孩的年龄和性格。

最后把前面的草稿擦淡，用有节奏的线条画出人物的外轮廓，同时用深色的排线为内裙上色，让画面从颜色上就具有强烈的节奏感。





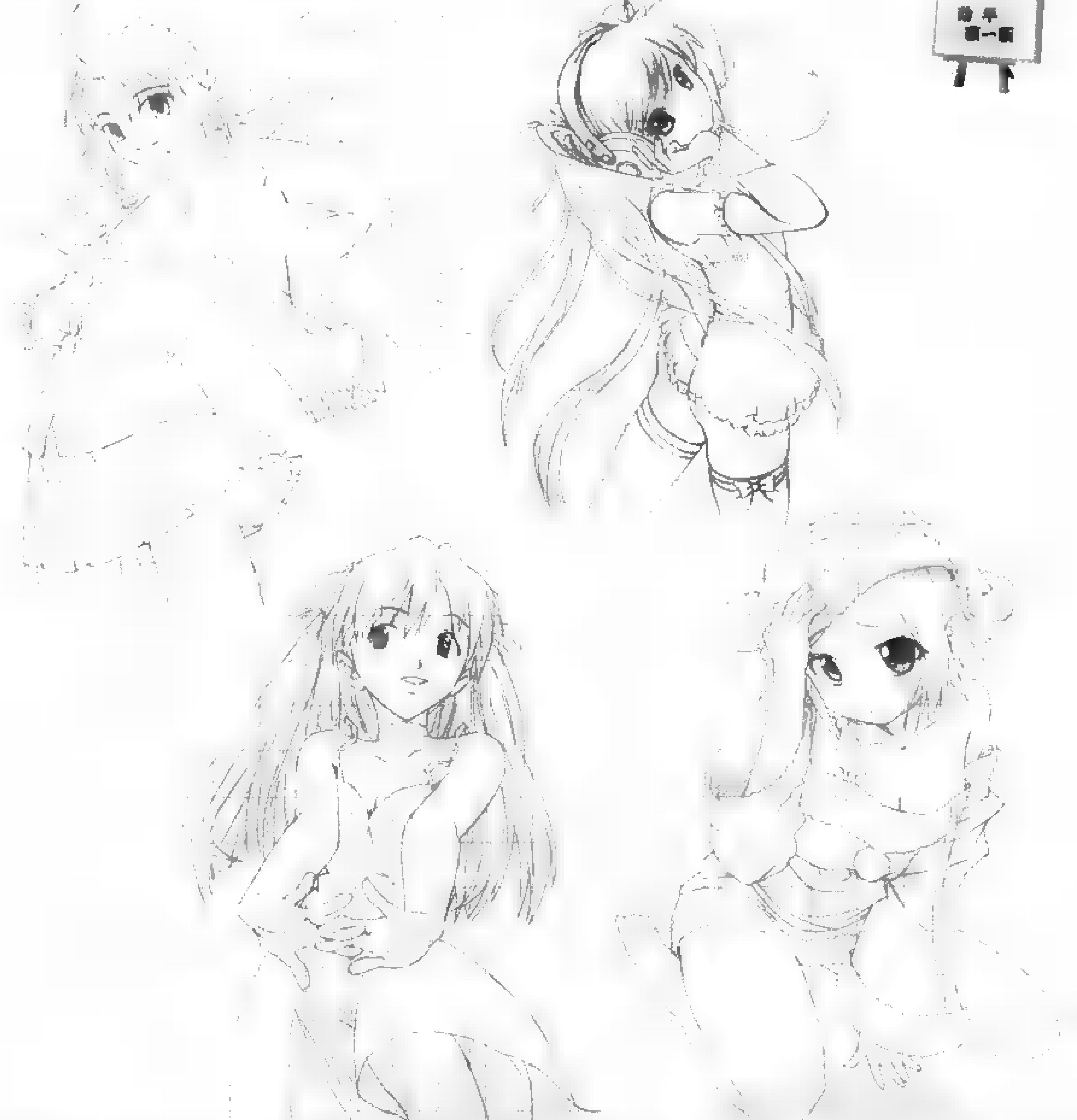
音乐是派对上必不可少的元素，吉他则是最为普及的弹奏乐器，可以是专业的乐手为派对助兴，也可以请参加派对的嘉宾即兴演奏。



设计裁剪都十分简洁的裹胸裙，恰到好处地衬托出少女完美的身材，胸口的花边和裙摆的褶皱使裙装既高贵优雅又活泼可爱。

派对即宴会、聚会的意思，通常是社会中的人们聚在一起用于庆祝和休闲的一种方式，它以愉快为主要目的。派对的服装搭配可简单、可优雅、可夸张、可繁琐、可华丽、可怪异等，只需把握住派对的主题和举行派对的地点即可。

基本服饰造型：花朵装饰、珍珠项链、裹胸裙（特点：露肩、平领、上半身紧身、下半身蓬松、胸口有花边装饰、裙摆为百褶样式）、低跟浅口皮鞋、吉他。



第六章　人物形体透视的表现

虽然在任何状态下，人物形态都会产生各种各样的透视，但是某些特定的视角或特意夸张的透视却能与画面人物和构图发生奇妙的反应，通过这种特殊的透视表现，能够更加强烈地表达角色情绪、展现角色动态、强调画面重点和扩展画面张力。

本章就通过绘制特殊角度的人物形体透视来体会透视的奇妙效果。

在人物形体的绘制中，对于透视的掌握是至关重要的，掌握了正确的透视关系才能使人物的动作合理化，从而帮助我们更好地表现人物的特点。

利用简单的线条确定面部五官的基准线，同时标注出四肢关节的连接部位，把人物的动态表现出来。把五官里最重要的眼睛先涂上颜色。





给人物添加头发，并且细化人物的五官和服饰。使用阴影表现出大致的明暗关系。

大的透视中人物的身体变形很大，在草稿中就应该把这些问题解决，后面添加衣服和道具才会方便。

在很多作品中，利用大的透视关系加强视觉效果，起到突出人物的作用，这时会伴随辅助的线条，或者道具来丰富画面。服装的作用变得不明显，更加重要的则是人物的身体比例关系。

使用简单的线条勾勒出人物的大致轮廓及动态，用十字线确定出五官的位置。

在绘制人物靠在沙发上的动作时，要注意在这种状态下人体各部位的比例关系，确定好人体与腿部的透视关系。





在绘制角色时不要急于刻画细节，首先应当确保人物动态的准确性，以及这个动作是否能合理表现角色的性格特征，然后再深入绘制细节。

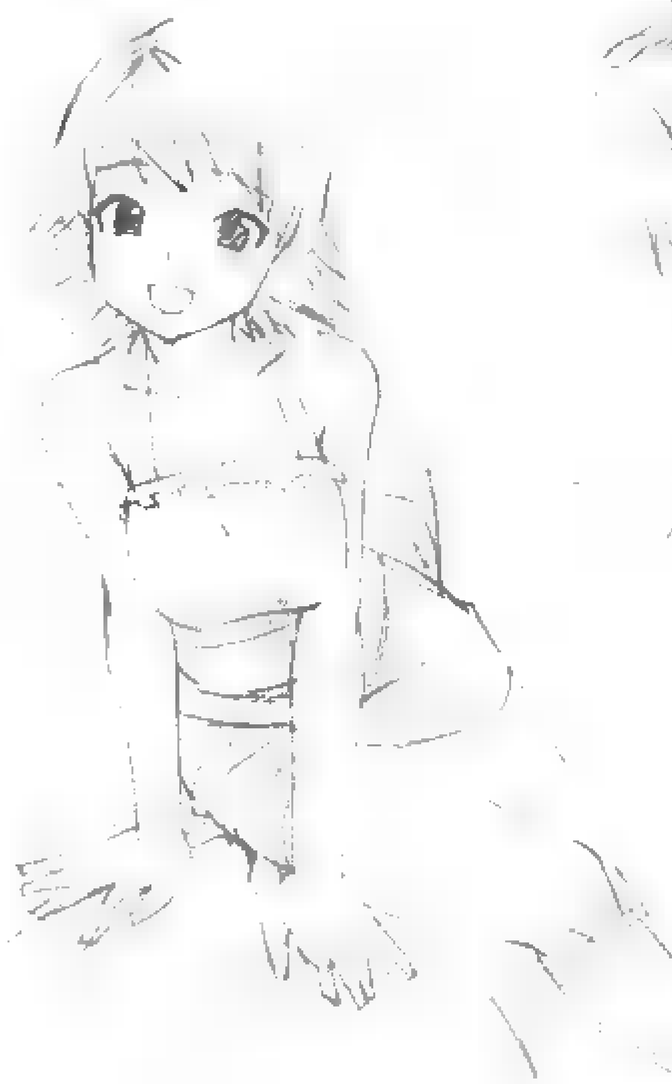


使用简洁的线条细致地描绘出人物的轮廓，将人物的五官及服饰都具体化，擦除多余的线条，最后为画面添加阴影，使其更具立体感和空间感。

先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定整个人物的轮廓及动态关系。

在绘制侧坐动作时，要注意头身的比例和胯部及腿的透视关系。





为人物添加头发，将人物的五官和服饰细化。

使用阴影表现出大致的明暗关系。





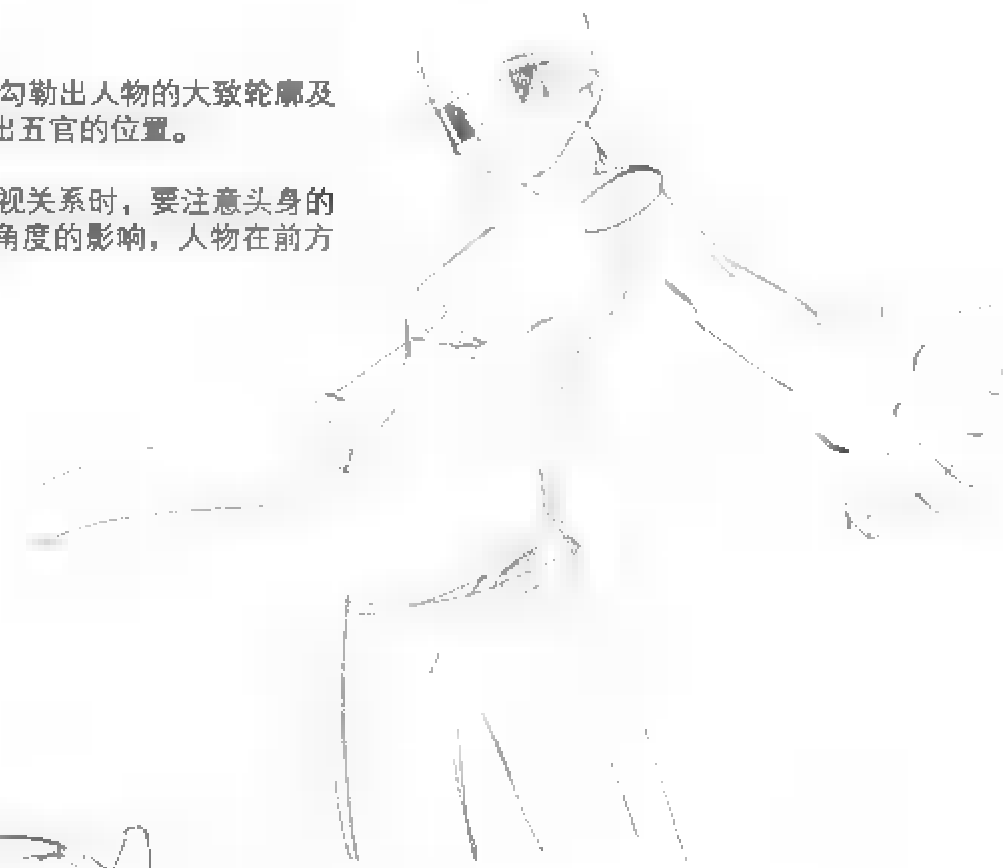
因为人物是侧坐在床上，由于压力，床会产生褶皱，注意布褶的绘制，使侧坐这个动作体现得更真实。

使用简洁的线条细致地描绘出人物的轮廓，将人物的五官及服饰都具体化，擦除多余的线条，最后为画面添加阴影，使其更具立体感和空间感。

在绘制五官的时候，尤其要注意对眼睛的描绘。眼睛是通往外界的窗口，所以将眼睛画好是至关重要的。眼睛的完成程度也影响整个画面的完整程度。

使用简单的线条勾勒出人物的大致轮廓及动态，用十字线确定出五官的位置。

在绘制仰视的透视关系时，要注意头身的比例关系，由于透视角度的影响，人物在前方的手要绘制得稍大些。





在草图的基础上给人物添加头发和服饰，用阴影表现出大致的明暗关系，使人物更富立体感。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，然后擦除画面中多余的线条，细致绘制人物，使画面完整。

先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定整个人物的轮廓及动态关系；使用十字线确定出五官的位置，并绘制出五官的大致形状。





在上图的基础上给人物添加头发和服饰，将草图绘制完整。使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，然后擦除画面中多余的线条，细致绘制人物，使线稿完整。





在绘制五官的时候，尤其要注意对眼睛的描绘。眼睛是通往外界的窗口，所以将眼睛画好是至关重要的。眼睛的完成程度也影响整个画面的完整程度。

为人物添加阴影，加强人物的立体感，使画面完整。



先绘制出人物头颈肩的关系，把这一部分的位置动态确定之后，将四肢的动态加上去。注意近大远小的透视关系。

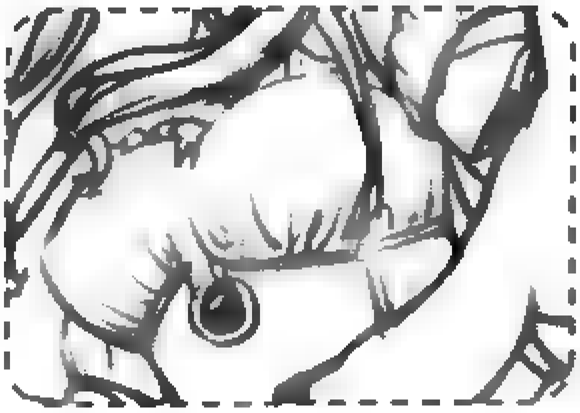


给人物添加头发及服饰，并且绘制出五官的大致形状。

在绘制服饰时要注意，裙摆要随身体的扭动而摆动。



在草图的基础上，使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，然后擦除画面中多余的线条，细致绘制人物，完善线稿。



绘制胸部的衣服时，要添加的褶皱需要考虑方向性，这样画出来的胸部才能有饱满的感觉。



绘制腰部的荷叶边褶皱时，要有所区别，不可千篇一律，那样不仅呆板不好看，还会影响整个画面的动感。



在绘制衣袖和裙摆的时候，要使用松弛、舒缓的线条，这样才能表现出轻松飘逸的感觉。

在上图的基础上仔细刻画人物的头部，为人物添加阴影，使其更具立体感。

在绘制五官的时候，尤其要注意对眼睛的描绘。眼睛是通往外界的窗口，所以将眼睛画好是至关重要的。眼睛的完成程度也影响整个画面的完整程度。

利用简单的线条勾勒出整个躯体的轮廓，要注意人物身体的平衡。

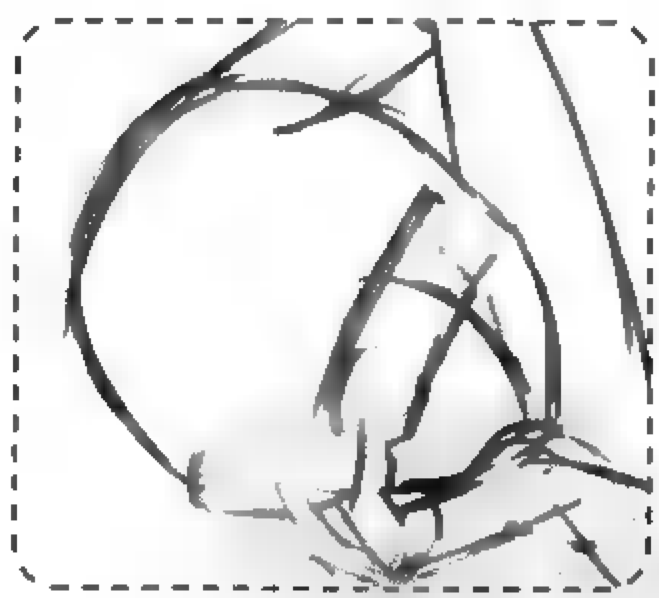
确定出肩宽、腰部位置及身躯长度的基准点。颈部的轮廓线要深入头部。



修整轮廓线，为人物添加衣服、头发等细节。

人物上半身的动态大多是通过肩膀的变化而变化的，画好两个肩膀的位置，可以确定上半身的基本姿态。





这里所绘制的透视不仅有俯视的角度，还有头部扭转产生的变化，因此头部五官参考线也随之产生了变化。

细致描绘人物的姿态。利用橡皮等修改工具将形体具体化，精致化。将人物四肢、五官等清晰化，完善线稿。

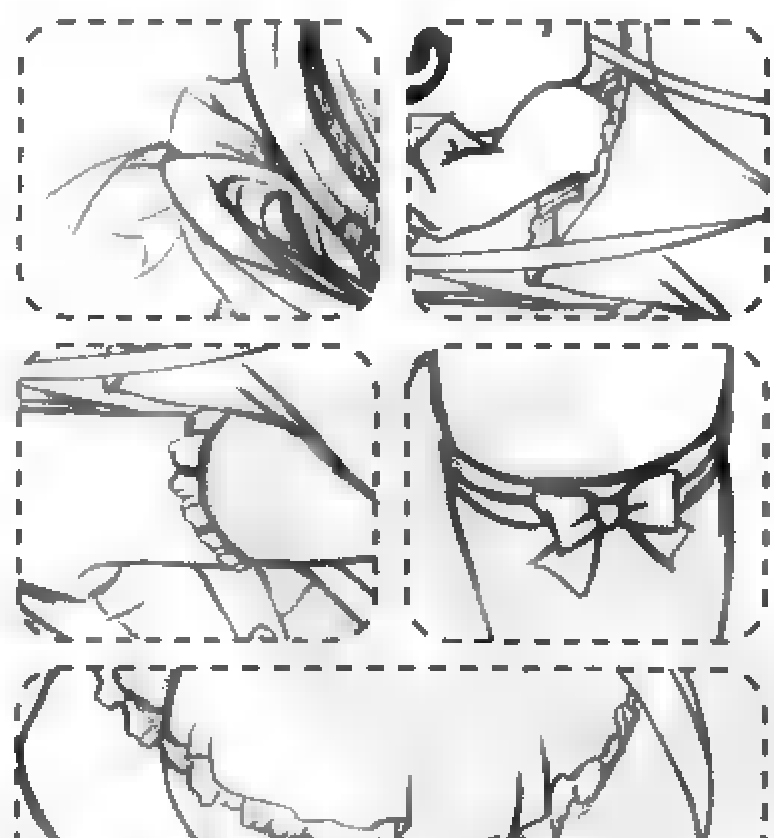
人很少会站得笔直，身体以腰为基准点自然倾斜时，可以简单地把脊椎线画成“S”形。



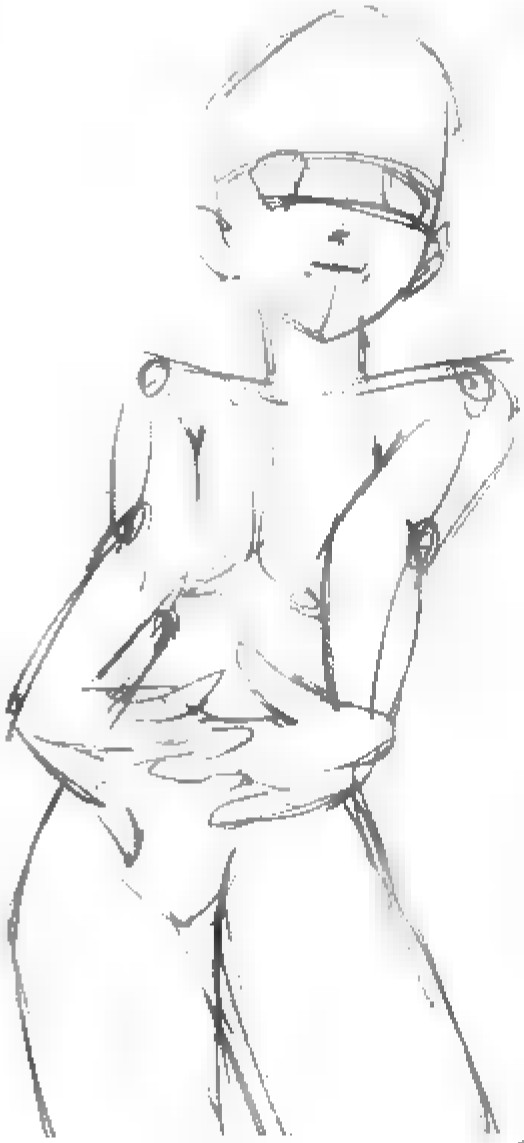
局部深入刻画并整体调节，完善画面，完成人物身体姿势的绘制。

女性全身脂肪较多，肌肉较软，绘制时要注意体现柔软的特点，画出胸部和臀部的体积感。

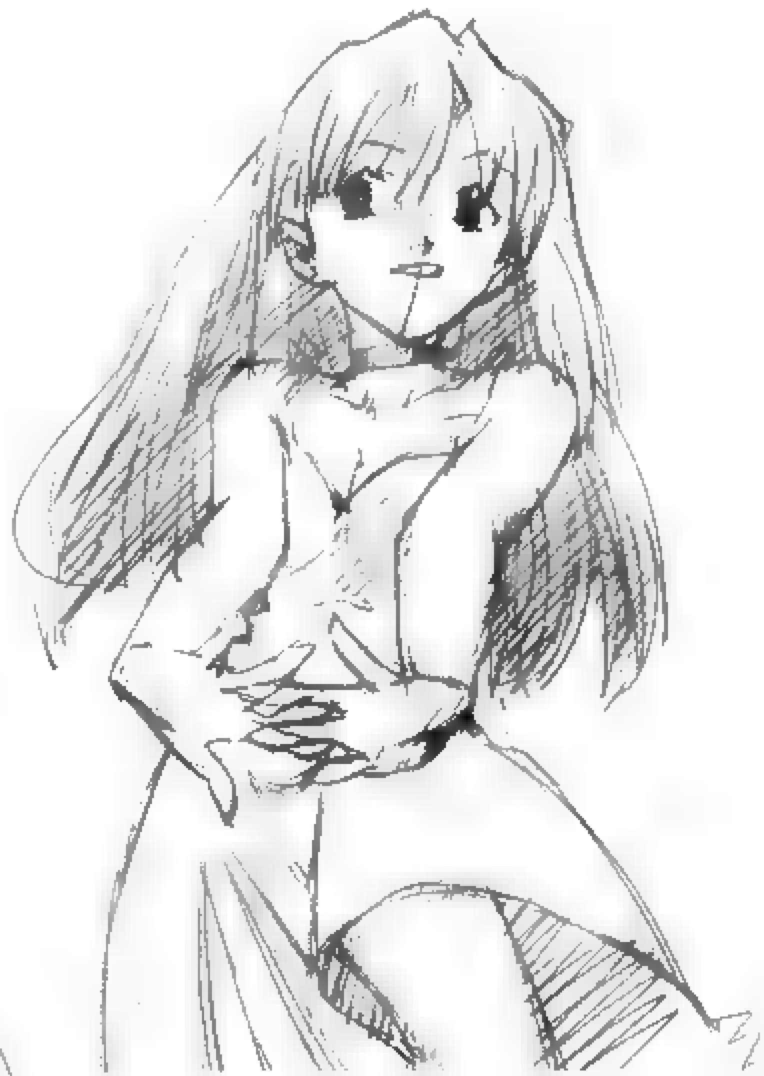




人物头上的蝴蝶结、袖口和裙摆的花边、手臂上的装饰、腿部袜筒的蝴蝶结，都是小细节，但正是这些小细节才能将人物性格塑造得更加丰满，更加具有特点。



用十字线定位人物的面部五官位置，用长线条画出人物的动态。



为人物添加头发及服饰，绘制出五官的大致形状，将草图绘制完整。同时适当地添加阴影，给画面添加空间感。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，根据人物身体的完整程度对五官进行刻画，擦除该人物上面多余的线条。



进一步完善画面，把人物头发上的装饰品也画出来，由于头发的刻画很细致，所以身上的线条简单地处理就可以了。

最后用排线画出阴影，不仅要表现出人物的体积感，还要表现出画面的层次感，让画面精致有深度。





画面采用仰视的角度，而十指交叉向下的动作使得手部成为除了头部之外的又一个画面重点，此时不但要考虑到手部形体的准确性，还要考虑到手部在特殊动作和特殊角度下发生的透视变形。



先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定整个人物的轮廓及动态关系。

本案例是一个俯视的透视关系，在绘制时，要注意近大远小的透视关系，人物的头部要比平时的比例稍大些。



在上图的基础上为人物添加头发和服饰，并且绘制出眼睛的大致样式，在这个过程中要不断修改不准确的人物身体结构。



在上图的基础上丰富人物的背景，给人物设定一个合理的背景环境。所谓合理就是要符合人物的透视，不能想当然地添加，不然画面会很糟糕。



整理画面，使用流畅的线条勾画人物的轮廓，注意线条的粗细和虚实。擦除画面中辅助透视的线条，然后为人物的眼睛添加色调。

仔细绘制人物的五官，为画面添加阴影，使人物更加生动，使画面更具立体感。





先绘制出头部的大致轮廓，然后确定肩膀与胯部的位置关系，从而确定人物的轮廓及动作，用十字线确定出五官的位置。



将草图绘制完整，为人物添加头发和服饰，在人物的头部添加女仆装的发带，然后绘[redacted]出五官的大致形状。



使用简洁干练的线条勾画人物的轮廓，根据人[redacted]身体的完整程度对五官进行刻画，在人[redacted]的头发、眼睛和[redacted]处添加阴影。



为了平衡人物的头部，在头部的另一侧添加几股头发。



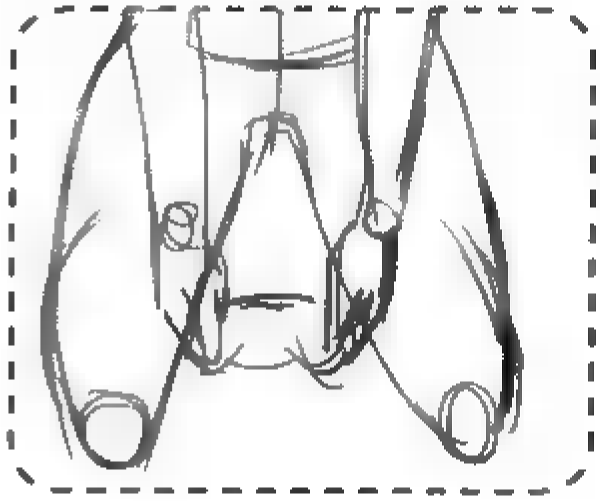
整理画面，使用流畅的线条勾画人物上半身的轮廓，注意线条的粗细和虚实。擦除画面中辅助透视的线条，仔细绘制人物的眼睛，并为眼睛添加高光，使眼睛看起来更加有神。



细致地绘制人物的下半身，在裙摆的外侧及腿部添加阴影，使整个人物更具立体感。

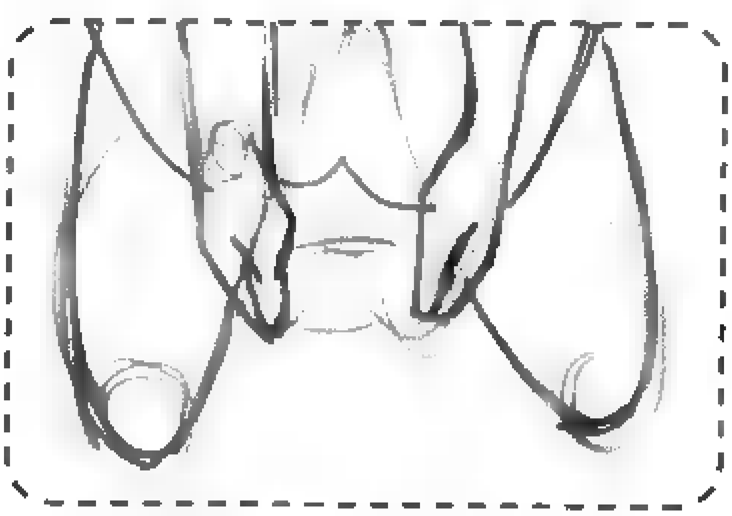


先使用简单的结构线绘制出角色的基本动态。虽然这时所绘制的内容很少，但这一步所起到的作用是相当重要的，是后面绘制过程的基础。



绘制跪姿时要注意身体与双腿的协调性，把握好动作的平衡感。双腿的位置很重要，找准两个膝盖的位置可以确定腿部的基本动态。

为人物加上服饰，这里的身体动态是画面的重点，衣服和发型只是作为陪衬出现的。人物的屁股抬起，膝盖负担着身体大部分的承重，因此人物重心有些前倾。



处理好双手与双腿的位置，可以使动作显得生动、自然。





用橡皮把前面的线条擦淡，然后把线条提炼出来，有所取舍地画出人物的轮廓线。把人物的五官和面部表情画出来。



人物表情凝重，双目紧蹙，嘴巴歪斜，足以表明生气的情绪。另外需要注意的是，人物在生气的时候，肢体动作会收敛许多。

对轮廓进行全面调整，并从头部开始进行深入刻画。适当绘制一些阴影，增加画面的层次感和立体感，绘制时要特别注意人物愤怒的感觉。



人物服装腰部和肩部的褶皱比较凌乱、复杂，绘制时要注意造型感和层次感。

同样都是坐姿，像本案例中从斜上方的角度来画，头身比例就会有所变化。在绘制时，要适当地调整，让人物的动态平衡，视觉上舒适。

用长线条画出人物的基本动势，有转折的关节等地方要明确出来。





把人物的着装和五官表情画出来，由于这个角度身体的躯干部分透视较大，衣服的褶皱多，用排线把暗部的阴影画出来。

这时可以简单地交代人物的体积感，也可以加强光源。

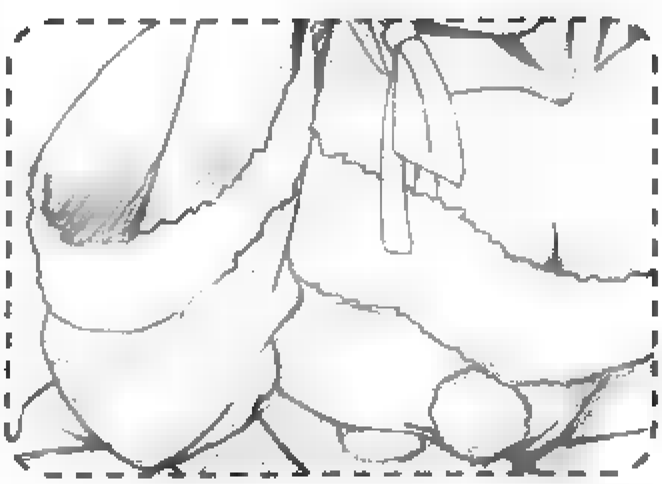


在这种形体透视较大的画面中，服饰起到点缀的作用，但在袖口、领口等位置还是要仔细地绘制，体现画面的精致。

在人物的绘制中，面部都是绘制的重点，在这一步中要把五官表情清晰地表现出来。



下巴底部的投影要加深，这样脸部和身体的区分才会明显，可以衬托出脸部轮廓。

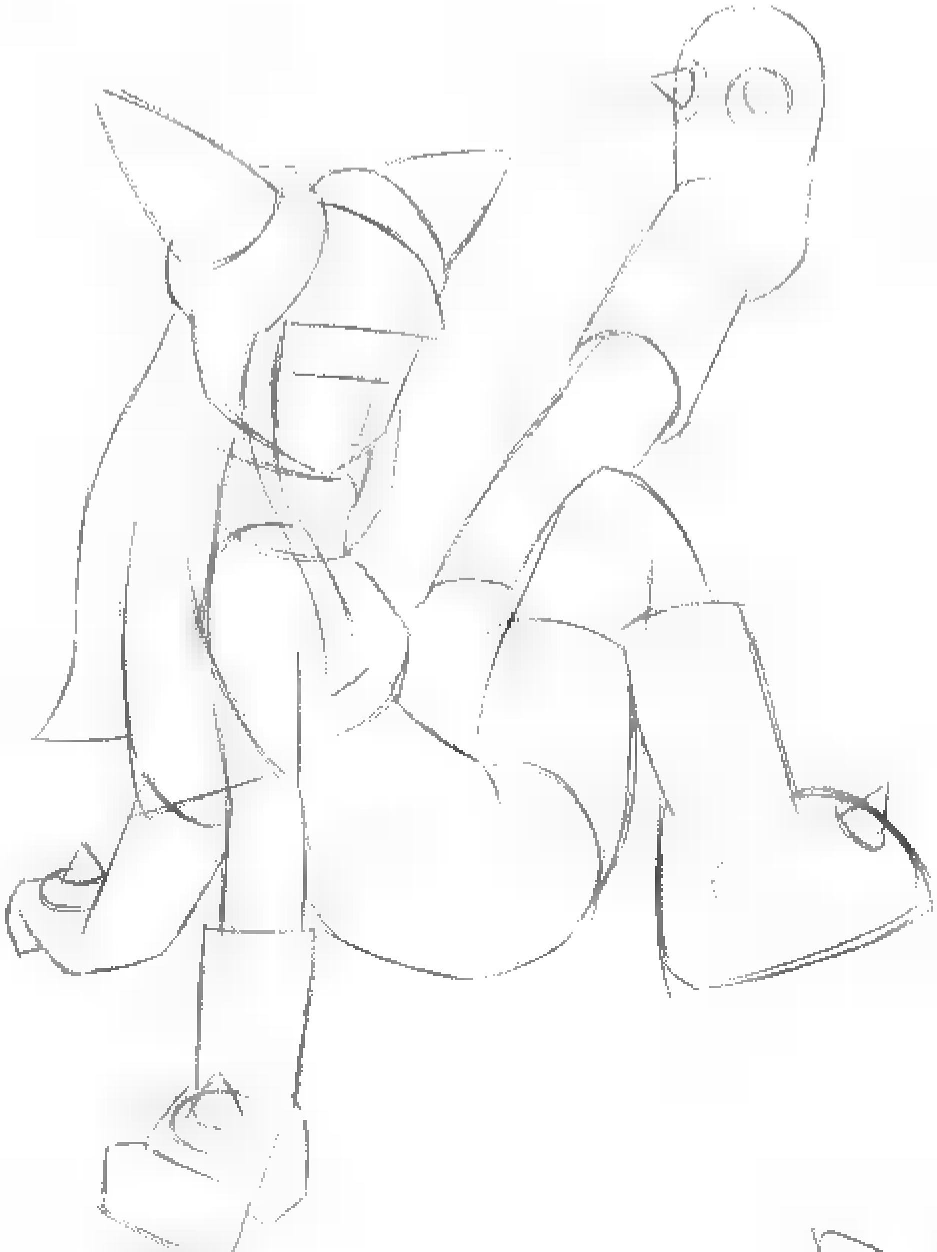


同样用排线画投影，在袖口的部分要有深浅的颜色变化，这样袖子才会有深度。



用橡皮擦除画面中凌乱的线条，留下精炼的准确线条。将投影部分的线条画出深浅的节奏，把亮部的轮廓线用橡皮擦整齐。

头部是整个身体的重点，而脸部则是重中之重，眼睛更要着重刻画。



设计角色表情、服饰、发型时，一定要考虑我们所想的是否与角色的性格及动作匹配。

用流畅的线条绘制出角色单腿翘起的基本动作，注意透视关系的把握。

进一步绘制人物细节，确定人物的五官位置，将人物的服饰清晰化，绘制时注意线条要淡一些，以方便之后的修改。

绘制时注意人物的动态与身体结构的变化，3/4 角度的少女背对我们而坐，左腿翘起，露出俏皮的笑容，身上穿的衣服极具现代感，绘制时注意圆锥体的运用。





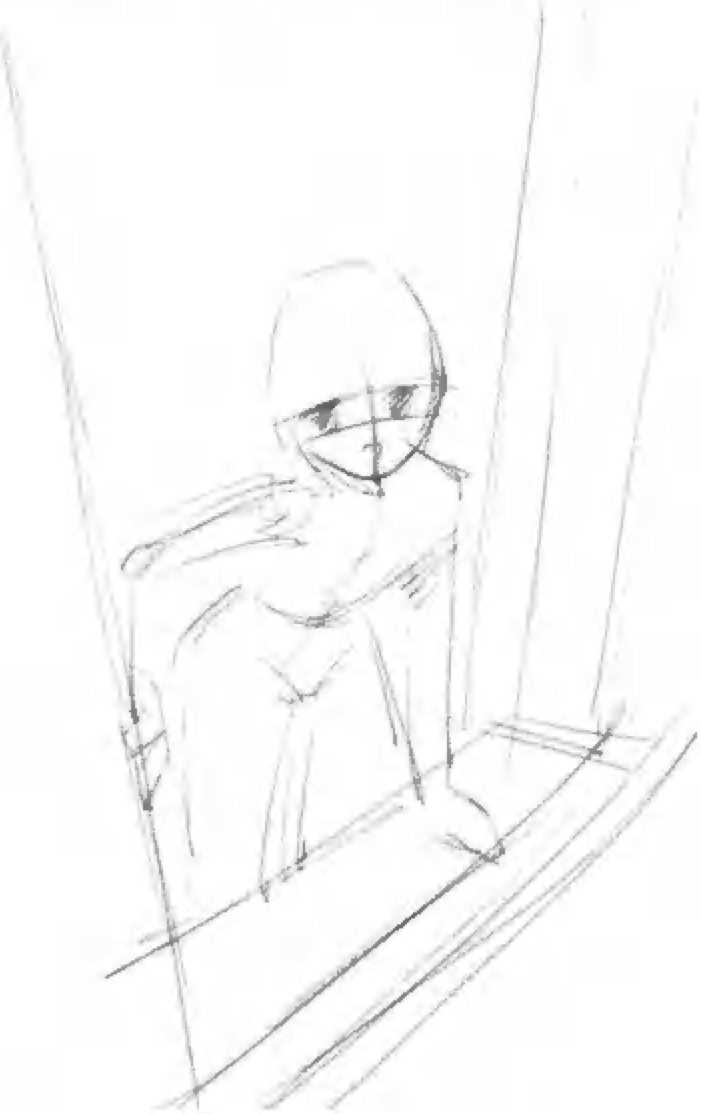
在草图的基础上继续给人物添加细节，绘制时注意衣服的造型及衣服上的花纹图案，重点是对眼部的绘制，绘制时注意瞳孔的位置及结构

在上一步中，我们大概交待了人物的基本轮廓线及表情动作，这一步我们将更深入地绘制人物，我们观察到人物的胸部几乎成正侧面，从腰部开始逐渐转向右前侧，因为透视的关系，左手看起来较小一些。



对画面进行整体调整，并且对五官与服饰等进行深入刻画，用橡皮等工具擦去画面多余的线条。

最后一遍检查角色各部分细节是否描绘全面，例如在深入刻画头发细节的时候，头发的走向和前后的穿插是否表现出来；在绘制五官时，是否将眼睛的结构绘制出来，其次注意表情的刻画是否到位；绘制身体时，要将手部的细节刻画清楚。



使用简单的线条勾勒出人物的大致轮廓及动态，用十字线确定出五官的位置，并简单地绘制出窗户的大致形状。

在绘制俯视图的时候，根据近大远小的规律，由于人物的头部离视线较近，所以要画得稍大些。



在草图的基础上为人物添加头发和服饰，画出人物的眼睛，简单地刻画一下细节；然后用阴影表现出大致的明暗关系，使画面更具立体感。



在草图的基础上细致刻画人物的五官及服饰，为了增强立体感和衣服的质感，给人物添加色调。

细致地刻画人物周围的窗户和墙体，为砖墙绘制裂纹，使其更具真实感。



超级漫画

角色形体素描技法

零基础速学，画出超帅气角色！

曹光宇 编著

人民邮电出版社
北京



ISBN 978-7-115-29108-0
ISBN 978-7-115-29108-0
定价：29.00 元
分类建议：绘画技法/动漫
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn